



1996年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第11号/通巻18号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO-GEO FREAK

NEO-GEO 012

月刊

ネオジオフリーク

真説サムライスピリッツ 武王覇烈伝
風雲スーパータッグバトル
ステークスライナー
超鉄ブリキンガー

キャラクター
テキスト
草薙京

ザ・キング・オブ・
ファイターズ'96

全キャラ対CPU戦攻略

緊急速報!
サムライスピリッツ
天草降臨

特別付録
風雲スーパー
タッグバトル
ポスター

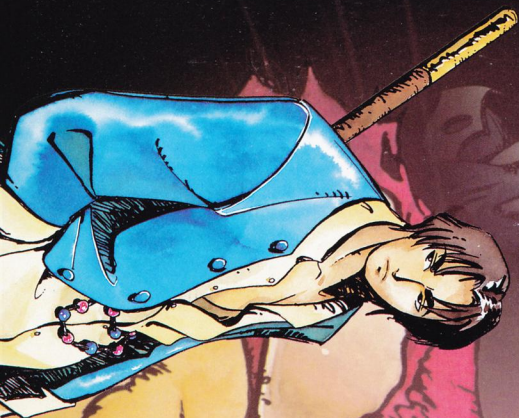
1996
11
月号

580 yen 芸文社



The Future Is Now
SNK

新製品



タングの掟はあまぐない!

シムズ・ヤング・マン・キヤンパイン・タング

対戦システム拡張ボードで、
最大4人まで参加できる
テレビプレイヤーバトル
が可能になる!

初体験。
超。

風雲 SUPER TAG BATTLE

システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。

今までになかった最大4人対戦から可能になった!
風雲スニバーとバスターの2人から、4人参加で「2vs2」
2人で協力する「2vs2」そして3人参加で変則タッグの「2vs1」。
この新感覚バトルが、まさに対戦格闘ゲームの未来形!



SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON VIDEO & LD

SNK

VIDEO & LD 10.18 ON SALE

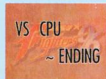


VIDEO: PCPV-00616 ¥4,800(税込)
LD: PCLP-11970 ¥4,800(税込)



ネオジオゲーム攻略では右にでるものがない「ネオジオフリーク」編集部監修による強力プレイ。華麗なる連続技、対戦、対CPU戦を完全攻略。またゲームオリジナル声優によるオフショットドラマは必聴!

ゲームプレイ: ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、高炎戦士ゆーち、風のFLN
声の出演: 野中正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野実路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤紀子、辻裕子、弓雅枝、曾木亜古弥
音楽: 新世界楽曲雑団



© SNK 1996

<プロローグ>オープニングタイトル-基本操作 ゲームシステム (前作との相違点) <ザ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム>主人公チーム (草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎) 隠れ伝説チーム (デリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガン) 新・龍虎の拳チーム (リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキ) 新・怒チーム (ザン・アス、レナ・クラウ) サイコルジャチーム (麻婆アサ、桃華、横元) キムチーム (キム・カッファン、チン・コーバ、チョイ・ボング) 新・女性格闘家チーム (藤堂香澄、不知火 舞、キング) 悪者チーム (ギース・ハワード、クラウザン・クラウザー、M.F. ビッグ) <オロチを握る者、そして運命に反する者> CPU攻略-エンディング<おまけ>スタッフクレジット

特典: 8P解説書

SCITRON LABEL 1500 SERIES

CD 11.21 発売予定



あの豪快シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キラたちのアリティボイスも収録したファン必聴盤!

初回特典: CDケースサイズステッカー

<収録曲>オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクション

CD: PCCB-00227 ¥1,500(税込)

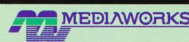
サイトロンレーベル ファンタスティックキャラクターシリーズ 第3弾

サターン、プレイステーションのそれぞれオープニング+エンディングがフルサイズで新録音、そして選りすぐりの代表曲に新たに歌詞を加えて制作されたヴォーカルアレンジ曲。そして並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲と、「音楽に完めた」全曲完全フルアレンジの本格派スーパーコンピュータレクションが完成!



Eternal Melody
エターナルメロディ

初回特典: スーパーピクチャーCD 12 P オールカラーブックレット



CD 10.18 ON SALE

CD: PCCB-00229 ¥2,500(税込)

サイトロンレーベル ラジオレギュラー番組 遂にスタート!!

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク特選のラジオ番組が放送決定!
ゲームミュージックをたくさん流す音楽コーナーと様々なゲームストーリーを
マンスルーでドラマ化するインタラクティブラジオドラマで構成された30分番組。
そのほかゲームメーカーサウンドチームや、声優、アイドル等々多彩なゲスト参加予定。ご期待下さい。

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時: TBSラジオ(95.4kHz) 毎週日曜深夜25:00~25:30

パーソナリティ: 子安武人、氷上さとし

第1回放送: 10月13日

◎10月のラジオドラマタイトル: 「THE KING OF FIGHTERS '96」 オリジナル声優が多数出演します。
◎インタラクティブラジオドラマとは?
マンスルードラマとして放送しますが、同一話で次週予告が2つありリスナーがハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選ぶ。希望の声の多かった方を放送します。ただし放送できなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

「THE KING OF FIGHTERS '96」ドラマCD11月7日発売!

SCITRON LABEL INTERNET情報!!



サイトロンから
ついにインターネットにて
ホームページ開始!!
随時新情報を
掲載する予定です。

<http://www.scitron.co.jp/>

CONTENTS

NEO・GEO FREAK 11月号

集中攻略

全56ページ!! 徹底集中攻略 全キャラ対CPU戦攻略 ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96 6

★ II プレゼントのあるページを表してます
★ II 賞品制度を導入している投稿ページを表してます

ゲーム攻略&新作

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	62
風雲スーパータッグバトル	68
ステーキスウィナー2	74
超鉄ブリキンガー	78

緊急速報

サムライスピリッツ 天草降臨	134
-------------------	-----

設定資料

キャラクターテキスト④ ／草薙 京のすべて	80
わくわく7	84

コミック

リュウの朝ごはん／日向星花	95
しる一太のキャラクター烈伝／しる一大野	100
サムライスピリッツ・カントリーロード 雪伝	
／島津わか乃	109
三匹が行く!／坂本かずみ	138
四コマ一座／城弥広己	143

声優インタビュー／辻裕子(マチュア声優)	4
増刊号のお知らせ	89
ネオジオ関連メーカーインタビュー／ハドソン	90
NEO・GEO TOPICS	92
ネオジオブロードナード	96
ソフト売上ランキング	102
ソフト人気ベスト10	103
クラブハウスコア	104
初心者向け格ゲー講座	106
読者創作ストーリー	108
エス・エヌ・ワイ物語④	113
クロスワードパズル	115
バオバオカフェへようこそ!	116
新作発売予定リスト	128

天晴	129
3 パーセントの誘惑	130
オールドゲーム攻略／ゴーストパイロット	132
通販コーナー	140
奥付	142
プレゼント	143

※ 新作モード情報、もう一度愛して♡、巻頭特集、声優連載コラムは、月号都合によりお休みいたします。

表紙 ● ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 © SNK 1996
表紙デザイン ● 山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)
NEO・GEOはSNKの登録商標です
© 芸文社 1996 禁無断転載

ネオジオキヤラ声優インタビュー

辻裕子

声優の仕事は
小学校からの夢！
今の生活はとても充実！！



©SNK 1996

プロフィール

誕生日・・・1974年9月1日
出身地・・・大阪府血液型・・・A型
サイズ・・・身長／脚の体重／43kg（スリサイズはヒミツです）
趣味・・・映画鑑賞（洋画、演劇、機械いじり、書を探す、旅行、漫画を描く、英会話、手話）
好きな映画・・・ツインピークス
好きな本・・・ジークル博士とハイド氏
尊敬する人・・・岡親声優歴・・・1年
出演作品・・・覚の進（CDドラマ）サムライスピリッツ（新紅郎無双剣）ロサ（風雲スーパータッグバトル）マチュア（K.O.F'96）

少年のころロサと色っぽマチュアどっちも気になってます！

まずはこれまでの経歴、ゲームの声優をはじめたきっかけを教えてください。
「小学生のころから画面に合わせて声を出す仕事（つまり声優です）にすくく憧れていました。まず最初にそれがあって、現在所属しているTBC（大阪テレビタレントビューロー）の養成所、TTCで1年間勉強して、現在SNKさんのお仕事に心やらせていただいています」
「SNKでの一番最初のお仕事は、どんな役だったんでしょうか？」
「ゲームの声優では、新紅郎無双剣のCDドラマが最初でした。覚の進という男の子の役でした。私は声が少年っぽいので、そういう役が多いん

K.O.F'96の発表と同時に、人気爆発のマチュア＆バイスの元秘書コンビ。
今回の声優インタビューは、そのマチュアを演じている辻裕子さんにお話を聞かせてもらった。
機械いじりや、書を探す!! など変わった趣味を持つ彼女。とても面白い話が聞けそうな予感..。

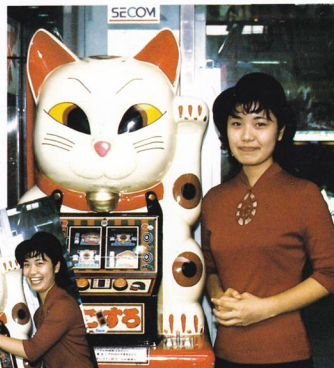
ですよ（笑）

そのあとは、『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』のピクトリア、『風雲スーパータッグバトル』のロサ、K.O.F'96のマチュア役を担当しました。
印象に残っている役は誰ですか？
「やっぱり、ロサとマチュアですね。」
ロサの声のイメージは、男の子っぽい感じだったので、自分の得意分野（①）とうすこともあってすくくやりやすかったです。
逆にマチュアの方は、自分より年齢上のお姉様役だったので、いつもと違う自分が出せて、演じていてとても楽しかったですね。



マチュアと同じポーズでにっこり!!





恒例のねごと写真。ちょっと緊張…と、見せかけておちやめなさん！



いつかまたで
連戦連勝！
ゲームが手なたい！！

「気に入っているセリフなどはありますか？」

「マチュアの 気持ちいいでしょ♡と、殺してあげるこの2つが好きです。この糸のセリフが好きです。ちょっと危ないかもじゃないです。(笑)」

「アフレコを終えた時はどんな感じでしたか？」
「疲れたような、楽しかったような色々な感情が混ざったような複雑な気分でした。ちょっとふかりにくいですがそんな感じです。(笑)」

「ところで自分の声は、実際にゲームをやって聞いてみましたか？」

「マチュアを使って連戦連勝…ときたかったです。うまく動いてくれないんです(泣)。はつきりいって全然ダメでした。」

友達にゲームの得意な人がいるので、最近は見ている方

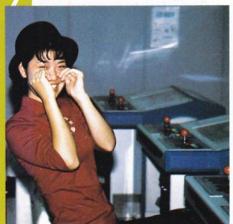
危険なので、本当は開けちゃダメなんですけど。我慢できないんですよ。(笑)。偶然なんですけど、マチュアと同じ趣味なんです。プロファイルを見てビックリしました。

「霊を探すという方は、お化けとかは、大好きなんです。スタジオとかに入ると見えちゃうんですよ。」

「一番強烈だったのは横浜に旅行に行った時です。15人くらいの霊が寄りかかってきたことがあるんですよ。なにか重いなあ…と思って、家まで連れて帰ってきちゃったんです。嫌いじゃないって、怖くはないんですけどね。」

「二、怖いですよ…充分に(苦笑)。その他は、英語が好きなんです。『まだまだべらべらとまではいきませんが、英会話を習っているんです。私は洋画が好きで、よく観に字幕なしで内容が分かったらカッコイイじゃないですか。マーク先生！ デビッド先生！ (英語塾の先生、これからもうし、お願いします。(笑))」

「最近観た映画や、これから観たい映画ありますか？」
「この間『ビートルガールズ』の試写会に行ってきたよ。」



マチュアを使い奮闘するも、残念ながら敗北…

ました。女の子版の「スタン・バイ・ミー」のような感じですが、すごく暖かいお話でした。今、一番観たいのは「ザ・ロック」。これは絶対観にきたいんです!! アクション物はスカッ! としていいですよ。

「でも、私は一人で観にいけないので、早く友達を誘わなきゃ。(笑)」

「ゲームの声をきく楽しい! 今度は可愛らしい女の子役をやりたい!!」

「今後の目標、予定などありますでしょうか？」
「10月の29、31日と大阪の森ノ宮フアンクステーションで、ジャンクルジャンクション」という演劇に出演します。

「内容は、ハードボイルドにアクションにロマンチックに、ごちゃ混ぜのお話です。(笑)。興味のある方は観にきてください!!」

「では、最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。」
「これから、もっともっと色々なゲームキャラクターの声を演じてみたいんです。今度は、可愛い女の子の役にも挑戦してみたいです。(無理かなあ…)」

「今後、チャンスがあれば色々なことにチャレンジしていきますので、応援してください!!」

HIROKOの諸国漫遊記



「イギリスで、アガサ・クリスティン(人形です)と記念写真。タイでもフイメで撮らせていただきます。」

「旅行も大好きなんです。よね。今まで旅行した場所です。印象に残っている出来事などあります。」

「5月に友達と一緒にイギリスに行ってきました。まわりの人は英語をしゃべっているの、もうキウキでした。当たり前か? 何人かの友人が観光バスの中で待っているのを、おじいさん、友達かバスのおじいさん、おじいさんに出発したい」というようなことを説明したんです。でも、相手はクスクス笑ってばかりで全然通じません。そこで私がしゃべり出さず、ベッパツと説明したら通じました。(笑)。それがスツコイらしくて、何を言っているのか分からなくなりました。タイのブイはビーチから左右に設置してあるさうで、見えにくいわけですよ。(笑)。救護隊のみさま大歓迎。迷惑をおかけします。でも目印で帰ってきたので弱れてない!! のかな。」

「タイでもフイメで撮らせていただきます。」

「タイでもフイメで撮らせていただきます。」

ザ・キング・オブ ファイターズ'96

©SNK 1996

全27キャラによる
対CPU戦徹底攻略!!

チームで、エディットで、
オールクリアを目指せ!



システム解析/ジェイケイ

SNK	格闘アクション	362M
MVS	発売中	発売中
	¥118,000	¥32,000
	カセット	CD
		10月25日発売
		¥8,800



この間、ガードしていれば通常
は投げられないはずが...

投げられぬ間に「キャンセル」を
繰り返してガードを破る

投げられぬ時間が終わるとまた投げられぬ間に「キャンセル」を繰り返してガードを破る

ついにまた!!
暴れようが暴れまいが
投げるよくん理論!

KOFといえはシステムに
関するいろいろな秘密、そん
なわけで、対CPU戦攻略に
紹介してみよう!!

前号の「先行入力ボタン押
しっぱなし」による、必殺技コ
マンドの成立持続時間は、必
殺技によって変化するのだが、
超必殺技の投げ技は異常なほ
ど長めに設けられている。

この事実と、前号で少し触
れた「技の鍵連中にボタンを
先行入力すれば、そのあとの
投げが失敗しても通常技が暴
発しない」というテクニック
を組み合わせると、かなりのス
ゴいことが可能になるのだ。

まず、相手に攻撃（おもに
弱攻撃）をガードさせ、超必
殺の投げ技のコマンドを入力
しつつ、早め（大体、弱攻撃
を避けてキャンセルするタイ
ミング）にボタンを押す。そ
のまま押しっぱなしにしてみよ
う。前号の「暴れると投げら
れる理論」により、暴れる相
手は間言無用でゲットするぞ
しかも、相手がガードし続
けても通常技は暴発しないう
え、超必殺技の投げ技は成立
し続けている、ということば
相手のガードボーズの持続時
間が切れた瞬間にゲットでき
るのだ。これってもしや...!!

'96ちよつと「お得情報」

謎のバックダッシュ!!
前向きのまま後ろに
走っちゃうよくん理論

'96のバックダッシュは後ろ
に少し跳ねるタイプのものだ
が、実は後ろに走り続ける方
法がある（この条命）!!

まず、ダッシュのコマンド
を入力し、すぐにレバーを後
のジャンプ方向に入力。その
後、すばやくレバーを前or
いに入れ続ける。コマンドでい
えば、素早く「>>>>」or「<<<<」
成功すれば、ダッシュの格
好で、なおかつバックステップ
の速度で後ろに走るハズ
だから何だ?、といわれると
困るが、とにかく笑えるので
一度試してみればいかが?



前向きに下がっていく皇帝...もちろんほかのキャラでも可能だ

*記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。



草薙家が守護する「草薙の拳」、八神家が守護する「八咫鏡の玉」、そして三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するのが、神楽家の末裔である神楽子である。本名は八咫子。八咫の一族は、オロチの暗黒エネルギーの封印を守る家柄であり、オロチの封印は解かれた。

神楽ちづる

本来の名字が表に表れないようにとの配慮によって、神楽姓を名乗っている。神楽家は代々双子が生まれる家系であり、その双子により封印を護っているが、ゲニーツにより、ちづるの姉が殺害され、暗黒エネルギーを押さえ切れなくなったことで、オロチの封印は解かれた。

彼女は再び動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らに太刀打ちできない人間を探するため、今回の「K.O.F」を開催し、最終戦の前に現れ、開戦を要求するのであった。性格は、22歳という年齢の割に落ち着いたおとなしいが、決して大人っぽくはない。

ゲニーツ

バイスとマチュアに代表されるオロチ八傑集の中でも特に実力を持った4名の「四天王」と称されており、彼はそのオロチ八傑集「天王」の一人である。

ツツが若年18歳の頃、当時25歳であったルガル・バーンシュタインの目を奪ったという事実から、彼の戦闘能力がどれほど驚異的であるか、想像に難くない。彼は牧師の姿をしているが、キリスト教などの信仰者ではなく、オロチの神を崇拝する者である。また維持する対象は

違えども、牧師といふこともあり、丁寧な言葉遣い、物腰で、言を取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍だが、それゆえの信念（オロチの長の意思）を貫き通すためゆえである。



追加ストーリー公開!!オロチ一族とは…!?

レオナ

驚くべきことに8年前の一家殺害事件は、ゲニーツに眠る力を呼び起され暴走した力を制御できずにいた、オロチ一族の血を引くレオナ自身の手によって引き起こされたものだった。この出来事はハイデルンのおろか、彼女自身でさえ知るよしなかったが、事件後ハイデルンに保護され、戦士として育て上げられた彼女が、再び「K.O.F」という表舞台

台にて、ゲニーツと対峙することになったのだ。そして、あつうこそかゲニーツは、思わぬしきこの出来事を彼女に告白する。戦士とはいえ、18歳の少女であるレオナにとって耐え難い出来事であったのはいうまでもない。彼女に刻まれた恐ろしい記憶、体に眠るオロチ一族の血、それに抗うレオナの闘いはこれから始まる。

オロチ八傑集

(ゲニーツ、マチュア、バイス)

神話の時代にスナノオノミコトが制したといわれるヤマタノオロチだが、実は歴史上で怪物といわれているヤマトノオロチとは暗黒の力を支配し、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中で、選りすぐりの実力を持つ8名の戦士「オロチ八傑集」を称した事であった。その「岩を砕き、肉を裂く」ほどの恐ろしい力を身につけられた当時の人々は、彼ら8人のことを八つの頭を持つ大蛇すなわちヤマノオロチと呼び、恐れられたのであった。なわマチュアやバイスに代



威力の高い技で
一氣に倒しにいけ!!

くさ なぎ きょう
草薙 京

攻略/修羅騎士 鷹

基本戦法



●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す



近距離立ち強パンチ。相手の反撃より早く出るとヒットすることが多い



この繰り返しで、気絶を狙おう

をガードさせ、すぐに近距離立ち強パンチを繰り返す。途中で相手は気絶す



ムササビの舞を待ち、反撃。龍炎炎ガード後も反撃できる

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

るので、あとは好きなように。●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

とにかく、至近距離で「くええ〜」をガードさせよう

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す



射撃距離に入ったら、連発しよう

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

るので、あとは好きなように。●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す



式百拾二式「夢月」陽をガードさせれば…

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

るので、あとは好きなように。●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す



手堅く転がってくるので、反撃だ!

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

るので、あとは好きなように。●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

キャラ別攻略



この後は、着地してから連続技を叩き込もう

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

●基本戦法A「近距離立ち強パンチ」キャンセル百拾五式「毒咬みパターン」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す

●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想

るので、あとは好きなように。●基本戦法B「待ちパターン」おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくもの。使用する連続技は「近距離立ち強パンチ」毒咬み+αが理想



食い込む感じで出してみよう。すると…

立ち強キックを出してくるので、すぐ隣掴み。弱鬼焼きでも可能だ

神楽ちづる

「ボディがあのैसे」
を片距離でガードさせること
ち強キック（とんがった前蹴り）を出るので、すぐに隣掴
みを出し、外式 弱鬼に燃
やしてやろう。以降繰り返し

み、の先端をガードさせ「そ
相手が近づいてきたら中 or 大
ジャンプで跳び、強パンチ等
をガードさせる。落地後しや
がみ強キック（一段技）を出
せば勝手に食らってダウンを
するので、以降繰り返し。
速く倒したいなら、しやが
み弱キック・近立ち強パンチ
・キャンセル毒交み+α
京固有のバタシーは、荒
鬼の先端をガードさせ「そ



うまくいけば「そこ」でガードを誘えるので、ダッシュで抜けて反打。ちつとは反対で、こちらも隙の先端を当てておろしちつ

対ボス攻略

ゲーミッシュ



● お得情報

RED KICK について正
名称は七百七式独ツ盾リ（こ
まほふり）なのね。
次は10月号の連続技の補足
るのだ。

しやがみ弱キック・近距離立
ち強パンチ・キャンセル…と
書いたけど、近距離立ち弱キ
ック・しやがみ弱キック・近
距離立ち強パンチでつなが
るのだ。

技コマンド表

- 投げ技
 - 投げ蹴 → または + + C
 - 一利背負い投げ → または + + D
- 必殺技
 - 百式・鬼焼き → + + A or C
 - R.E.D. Kick → + + B or D
 - 式拾五式・毒月 輪 → + + A or B or D
 - 七拾五式 改 → + + B or D or D
 - 百拾五式・荒咬み → + + A
 - 百式拾八式・九傷 → + + A or C
 - 荒咬み動作中 → + + A or C
 - 百式拾七式・八縛 → + + A or C
 - ・荒咬み → 九傷動作中 A or C
 - ・荒咬み動作中 → + + A or C
 - 百拾五式・七毒 → + + A or C
 - ・荒咬み → 九傷動作中 B or D
 - ・荒咬み → 八縛動作中 B or D
 - 外式・毒穿ち → + + A or C
 - ・荒咬み → 八縛動作中 A or C
 - 百拾五式・毒咬み → + + A or C
 - 四百番式・罪詠み → + + A or C
 - 毒咬み動作中 → + + A or C
 - 四百式・罰詠み → + + A or C
 - 毒咬み → 罪詠み動作中 → + + A or C
 - 九百拾式・隣掴み → + + A or C
- 超必殺技
 - 秘奥義 裏百八式・大蛇薙 → + + A or C

*このページ以降のボスキャラ技名は、正式名称ではなく、読み仮名で表記している場合があります。



足元の食らい判定がなくなり、相手の足払いに打ち勝てる



間合いの広いレコダーがつかむ。追い討ちはCPU専用技らしい

基本パターン①は、リーチのある立ち強キックの先端を当てるように出していくもの。立ち強キックは足払いを潰す効果があるので、CPUの出した技はほとんど潰せるぞ。

基本戦法

蹴り終わった後に少し前進するので、跳び込まれた時に自動的に下をくぐっていることも多い。そんな時は裏から連続技を叩き込んでやろう。立ち強キックを決めた後は



ゾコゾコ歩いてくるおバカなCPUを

長い足を有効活用すべし!!



二階堂紅丸

攻略/モリスケ

こちらから間合いを詰めて再び蹴りを出してもいいが、相手が近づいてくるのを待ってから立ち強キックを出した方が間合いの調整がしやすい。安全にいくなら手をが接近するまで待ってから蹴りを出そう。4~5発決まればまず間違いなく気絶するので、連続技を決めれば勝利は目前だ。基本パターン①は、相手が歩いて接近してきた所を紅丸コレターで吸い込むもの。意外と間合いが広めのので比較的簡単に吸い込める。投げた後は相手との間合いが離れないので、起き上がりし強真空片手駒を重ねて修力をけすところ。同時に間合いも離れていっている感じだ。



出す間合いが通常と違うので注意

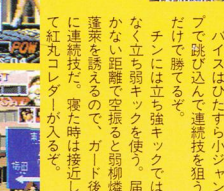
基本パターン①が通じるキャラは、狼狼チームの3人全員、キム、チャン、ロバート、ユリ、庵、マチュア、アベック、ゲイス、ケンスラ、アニングかなり多い。この中にパターン②で通じるのは、コレターで、補足を書いておこう。大門は時折折撃撃で立ち強キックをかわしつつ天地返しを狙ってくるので、立ち強キックは食いつまませないような間合いで出そう。マチュアにはギリギリ届かないぐらいの間合いで立ち強キックを出そう。デスベアの出はじめを潰せるぞ。

キヤフ別攻略

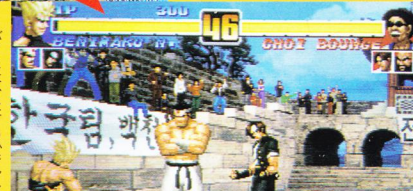
つてみる。すると、サブライムフォースを飛ばしているので、空中中へ飛ばし攻撃で落とすやろう。カウスターを取れるので、もう一発中へ飛ばすを決める。ここからできる。チャイロには画面端で後ろジャンプを繰り返すやうな悪策風斬や疾走飛翔斬を出している。空中ガードした後に連



リヨウは近づいてきた時に、腰が強いパンチを叩きつけて、弱気な表情を誘えるので、すぐ反応して連続技を決める。



バースはひたすら小ジャンプで跳び込んで連続技を狙うだけで勝てるぞ。



前地後、近距離立ち強パンチ。キヤンセル各種必殺技を決める。



このくぐり間合いで立ち強キック(黄色)を出し、柳蓮菜を誘おう



間合い重要。開始直後を目安に調節しよう



技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンダースhoot	→または→+D
フロントスープレックス	→または→+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+AorD
●必殺技	
雷撃拳	↓→↑+AorD
空中雷撃拳	
ジャンプ中↓→↑+AorD	
真空片手剣	→↓→+BorD
スーパー稲妻キック	→↓→+BorD
居合い蹴り	↓→↑+BorD
反動二段蹴り	
・居合い蹴りヒット中↓↑+BorD	
・→↓→+BorD	
紅丸コレダー	
接近して→↓→↑+D	
●超必殺技	
雷光拳	↓→↓→↑+AorD

ちやんこやれば、ほぼ確実にポイントをとめるはずだ



神楽ちづる戦はメチャクチャ楽チン。試合開始直後ほとんどの間合いで立ち弱パンチを空振りすると跳び込みや玉響の暴言が誘えるのだが、続けて強雷撃拳を出すことですべて潰すことができるのだ。繰り返しても気絶させることはできないが、雷撃拳は攻撃力が意外と高いのですぐK.O.することがある。



神楽ちづる

対ボス攻略

一連の行動が終了したら...



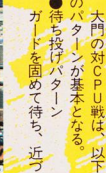
ちよつともミスると危険なので慎重にうつ。試合開始直後は後転で間合いを離す。竜巻を出していたら、こちらからは攻めずに様子を見よう。すると、モリモリ気力をため始めるので、挑

ゲーニツ

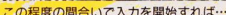
発ってゲーニツを減らそう。こちらに歩いてきたら、中ジャンプ弱キックで跳び込もう。うまくガードさせたら、しゃがみ弱キックから立ち弱キックにつなぎ、キャンセル紅丸コレダーを狙う。投げが



起き上がり跳び込んで振り返。ちよつと後ろに下がって前方小ジャンプするといそ



攻略／ジェイケイ



投げるというパターン。
コツは間合いを広めに取って待つこと。遠くからノコノコと歩いてくる相手の方が投げやすいのだ。投げたあとは近づくかにパワーをためよう。MAXなら天地返しに代わり、地に獄極楽落としを狙えるぞ。

かりに空中でふつ飛ばし攻撃の
 先端を重ねていこう。
 ●頭突きバターン
 相手の動きに合わせた、し
 やがみ強パンチ（頭突き）を
 当てていくバターン。
 始まったらひとまずしゃが
 みガードして待つ。そして、
 相手が歩いてきたら、先端を



小ジャンプ空中ふっ飛ばし
攻撃で跳び込みまくるパター
ン。ひたすら跳んでいればそ
のうちヒットするぞ。

地返し)でとどめをさそう。

まずは前方ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に…




空中ふつ飛は、ハターンで倒せるは、パイレス、鎮元斎、ロバート、チョウイ、クラーク、ギース、クワイザード、ロバート、クワイボン、クラウザーに、対しては、空中ふつ飛は、攻撃力カンテンヒット、着地と同時に前ジャンプして空中ふつ飛は、攻撃の２対空技を潰し、さらに昇り、ふつ飛は、２ヒートを狙わ。

天地位し。早めに入力してボタンを押しっ放しにするという

ら、すぐくつしニュー大サ
ンフから運賃決めのよう
マチュアには空頭強き
潰されるのを、手堅くい
ながらガード。ラルフも
跳び込みで迎撃するが
強い。遠近強に強きミ
クの対空頭強きは、少し
遅めのタイミングで出すこ
ろ。

近づくか、遠くへ逃げる
か、強き強きを出す、ジ
ヤンフ直撃に当たると、
レオナには、画面端まで
キ



アテナの跳び込み
4〜5 回避とせ




早めに出して返していこう。

必殺急鋒は、ガード後に近距離離立に強キックでキャンセルし、天地返しができる。また、通常技での跳び込みはガード後に天地返しができるという、頭文字バスターが通用するのは、リュウ、ユリ、ラルフ、魔がバワーをためはじめた

反撃、歩いてきたら突進きたアテナに対しては間髪を容れず、飛び込みを遠距離離立に強キックで迎撃しよう

立ち強キックです
気絶するはずだ

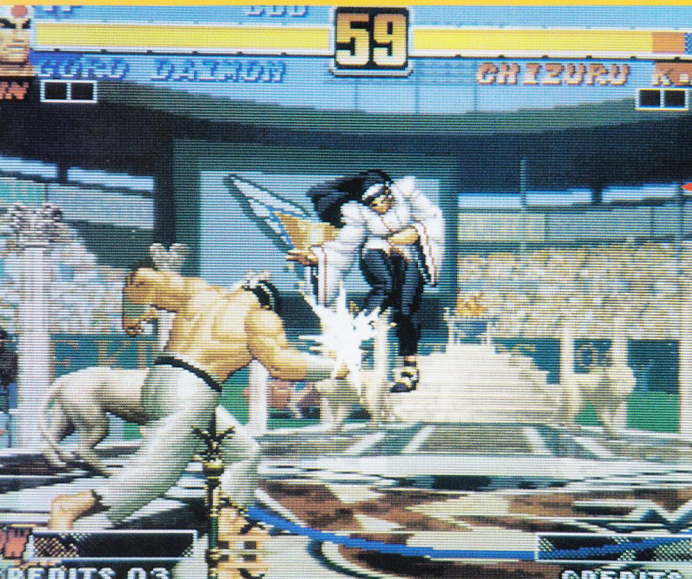


地返し。ビッグは頭突きて追い払いつつ突進投を待ち、ガード後に連続投。この2人を一度投げたら、起き上がり、ワシヤがみ弱キックを重ね、ワシントンボおいて天地返しを繰り返しに倒してしまおうという。キングはサブライズローラーを連発する。雲つかみ投げを

待ち受けパターンは、京
丸、丸、東、善、舞に有効
対京戦では、近めて食え
くをガリしたあと天地返し
が入ることを覚えておくこ
とで待つ、は画面端まで舞
舞に待って、ムササギの舞や
残りのキャラはそれぞれ専
用のパターンで倒す。
大には、飛んだ後ろジ
ヤンデ空中で、攻撃を
繰り返すパターンが安全。
対デリー戦では、突進技を
待って軌道後に突進技を

チャンには前ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に天地返し。最初は小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃の前に歩いて昇り強キック香澄には昇り空中ふっ飛ばし攻撃(空振り)から着地天

キヤラ別攻略



こころへんて立ち弱パンチを振って、跳び込みや必殺技を誘い……

神楽ちづる

ふっ飛ばし攻撃で潰す。ボタンは連打でも全然OKだ。端に追い詰められたら待ち投げパターンを使う

実は待ち投げパターンで勝ててしまふのだが、一応他のパターンも紹介しよう。やることは簡単、開き直後、もしくはやや近い間合いで遠距離立ち弱パンチを出し、間を置かずにつっ飛ばしを出すだけ。何かしらの行動を取ったところにヒットするぞ。あとはこれを繰り返せばOK。

奴が歩いてきたとこに小ジャン弱パンチで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出す。なぜか立ちガードして食らってくるはず。すかさず切り株返しして追い討ちしてやろう。この時、ジャン弱パンチは低めの打点で当て、あとのつなぎは間を置かずに出すのがコツだ。これが決まったら、すぐにダッシュして起き上がり、中にジャン弱パンチで跳び込み、同じことを狙っていこう。注意点は、遠距離での竜巻連発モードの最中に突っ込むのは無謀だということ。こころは挑発もガードに専念し、近づいてくるまで待とう。



打点が高いと投げられてしまう。低めに当てると注意すること

このあと硬直が解け次第切り株返しを出そう。キャンセルではない

対ボス攻略

ゲニッツ

技コマンド表

●投げ技

十字締め (近距離) → または **↑+○**
つかみ叩きつけ (遠距離) → または **↑+○**
送り足払い → または **↑+D**

●必殺技

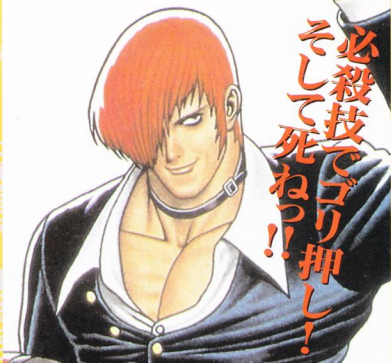
地雷震 → **↓+↓+AorC**
超受け身 → **↓+↓+BorD**
雲つかみ投げ → **←↓+↓+A**
超大外刈り → **←↓+↓+B**
切り株返し → **←↓+↓+C**
天地返し → **←↓+↓+D**
接近して → **←↓+↓+AorBorC**

●超必殺技

地獄極楽落とし → **←↓+↓+AorBorC**



必殺技でゴリ押し！
そして死ぬぞ！！



基本戦法

八神庵

攻略／蒼炎闘士ゆーち

基本その巻く必殺技の招式格七式、葵花を当たるとかガード下さうが関係なく、ただ連発してゴリ押しボタン。タッシュからや、CPUが葵花の距離に入ったら出

キャラの位置に関係なく、強葵花をCPUに深くガードさせ...



いっばおいて肩風だし 死んぞとか？



ボつとるのと頭をすをオウ、もちろん端かつたにた

基本その巻く武百拾貳式・琴月除で死んぞ！ 乱発ボタン。除をとりあふし出して、CPUがガードしたら再び琴月や葵花（その巻）を出

して、死ね！ 琴月が当たったたら、起き上がりたに琴月や百八式・間払いを重ねて、壁面が解けたら再び琴月で突



ひたすら琴月。邪魔する奴は死ぬ！

基本その巻く武百拾貳式・琴月除で死んぞ！ 乱発ボタン。除をとりあふし出して、CPUがガードしたら再び琴月や葵花（その巻）を出

キャラ別攻略

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム

対CPU戦、死ぬぞだけ強でいける。しかし後半はみんなCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒロ（主人公）チーム



鬼焼き一閃！ 跳び込みでも必殺技で何でもこんかい！ 慣れれば簡単だよ

ボスは前の基本戦法が泣け！ 通しない。このくらいの間合いで立ち弱パンチを牽制する。ゲーニッツはそれぞれ簡単な専用パターンを死ね！ 紹介していくぞ！ 死ね！ 弱パンチで牽制して百式・鬼焼きで死ね！ バターン。ラウンド開始の間合いよりちょっと近い間合いで弱パンチを振る。するとおつるは天狗の理、玉響の詠言、跳び込み攻撃のいずれかで反撃してくるので、そこを電流きで燃やしてやろうぞ死ね！



神楽ちづる

つ、のめえす、こうした、の、を、撃、つ、あり、や、消、え、ち、や、った、！



百八式を撃って層風でえっほえっほつ泣け！ バターン。間合いを撃つとゲーニッツは拳を返し裏に回る。びょうが、跳び込みのところに反応する。びょうが、なら間

ゲーニッツ

対ボス攻略

技コマンド表	
●投げ技	
逆刺ぎ	→または←+C
逆空刺ぎ	→または←+D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
或百拾貳式・夢月 陰	↘↓↘+BorD
百或拾七式・葵花	↓↘↘+AorC(3回連続入力)
解風	接近して↘↓↘+C
百八式・龍払い	↓↘↘+AorC
●超必殺技	
練平或百拾貳式・八稚女	↓↘↘+AorC

じゃあ層風でつかんで連続技ですな！ 本当にこらえたの君！



下弱K(2HIT)→近立強P→層風も可能！



キャンセル葵花も混ぜていけば簡単にガードクラッシュを狙えるぞ！

●お徳情報

こゝでは俺のお徳情報を紹介するぞおつ死ね！ 泣け！ 弱く体力ゲージが赤くない時「バワゲジ」MAXも不可！ 一部の通称に超必殺技技キャンセルすると、普通は単発でヒットする技が多段ヒットになる。連続技に使うしやがみ弱キックが2ヒット(2セット)するので、フツフツ死ね！ しやがみ弱パンチにないで、キャンセル葵花で8段が完成おあ！、一回飛は！ 攻撃も同じ要領で！ 戻って3発出すこと

ができ、2セットガードさせキャンセル葵花で簡単にガードクラッシュを狙えるぞ、叫べ情報！ 層風のととッンコ強パンチキャンセル層風の連続技があるが、実はキラによつてはタッシュせず、歩いてから入つてしまふのだ。ヒョー！ 京相手など簡単なので、修羅騎士！ いやいや、自分の宿願に決めてやろぞ。フツフツ死ね！



ふっ飛ばししか使っていないような..!?

マチュア

攻略/修羅騎士 鷹

基本戦法

●基本戦法A「待」
相手の挑発、技を誘うため、技を誘った後、反撃するパターンだ。
●基本戦法B「ふっ飛ばし」
相手の先端、キヤンセル弱マサカールマサカール。以下、ふっ飛ばし攻撃はC+D、メタルマサカールはマサカールと表記。



キヤンセル弱マサカール。これが基本

↑のあえす。ふっ飛ばし攻撃を出す。



ダウンした相手には積極的に跳び込もう



近距離立ち弱キックを出すとか故か食らう

本来、このパターンはC+Dでダウンを狙うものだが、ガードされてしまった時を考
えキヤンセル弱マサカール(強
より若干スキが小さい)を出
しておくもの。最終敵相手の
体力をけずることできるぞ。

C+Dでダウンを奪ったな
ら、キヤンセルマサカールで近
づいていることを前提、相手
の起き上がりにもジャンプ弱
キックを重ねよう。そして、
着地後すぐに近距離立ち弱キ
ックを出す。CPUは食らうた
てくれるのでそのまま弱マサ
カールにつき、次はしゃがみ
弱パンチを出す。よく食らう
のでこれにもキヤンセルを
かけて強マサカールを出す。簡
単に説明すると、相手ダウン
離れ弱キック弱マサカールし
ゃがみ弱パンチ強マサカール。
これをセツで覚えよう。

基本戦法Aが有効なのは全
部で15キヤ。
京、レオナ、舞、ギースに
対しては画面端で、それぞれ
「くえく」or「E」
「K」or「X」キヤリ、ム
ササの舞、ダブル列風拳を
待つて反撃しよう。(京にはC
で反撃)



ダブル列風拳をガードしたら、ヘブンスゲイトも決まるのだ



近づいてきたら、とりあえずしゃがみ弱パンチだ

ジョー、ビッグ、クラウド
には、相手が歩いてくるの
を待ち、しゃがみ弱パンチ→
キヤンセル強マサカールとな
いていい。このあと、ジョ
ーは前転(投げ)弱キックを
可能に通常技で反撃、ビッ
グはフルジャンプ(クラウザー
は着地時に反撃)、クラウド
はレックタマホークガード
してしゃがみ弱パンチ→キヤ
ンセル弱マサカールで反撃。出
していいことがある。

キヤンセル別攻略

リョウには近い間合いでし
ゃがみ弱パンチを振ると弱飛
燕疾風を出してくることが
あるので、空振りした距離立
ち強パンチで反撃。ローバ
ートに対しては遠距離で立ち弱
パンチを振ると、強襲撃を出す
ことがあるので、技の引き際
に強マサカールで突っ込む。



有効だが、気長なのだ

チンは、こちらが中・弱距離
でしゃがんで弱パンチを振る
と跳び込んで迎撃することが多い。
C+Dの先端で迎撃しよう。
キム、ジョーに対しては画面
端で後ろジャンプ(空中中ガ
ード)。それぞれ飛燕斬or空
砂斬、竜巻疾風斬を出してく
ることがあるので空中ガード
後、地上で反撃。キンはサ
ブライズローズを連発するこ
とが多いので一度ガードした
後、すぐに垂直ジャンプをし
て空中ぶっ飛ばし攻撃。頂点
で降中。でカウラウを取り
、すぐにジャンプをして、
空中ぶっ飛ばしを出して追い
討ちしよう。
残りのほとんどのキャラは
基本戦法B(ふっ飛ばし)→キ
ヤンセル弱マサカールでO
K。中でも大村とルルフに
はダウンを奪ったあと、起
きはガードにぶっ飛ばしを重
ねる。再び食らうことがある。



起き上がりに運らせて出すとか食らうのfun



ユリとアテナには起き上がった直後にC+D。これまたよく食らうのだ。マチュアとバ

イスには、いきなりジャンプ
弱キックで攻め込める。その
後の行動は、近距離立ち弱キ
ック→キヤンセル弱マサカ
ールC+D。最後はC+Dを食
らうことが多いのだ。ダウン
を奪ったまままだジャンプか
らマサカールを出し、以降は後転
→弱マサカール→後転→弱マサ
カールと繰り返すだけ。



この位の位置でしゃがみ弱パンチを出してみよう。すると...

ジャンプをすることが多いので、ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう



神楽ちづる

中間距離でしゃがみ弱パンチを振るとジャンプするので、Cで落とそう。たまに百+Dで反撃するようにしよう。

八活 玉響の慧音を出してく

相手がパワーをためている時は挑発に専念し、こちらに歩いてきた時は、中or大ジャンプで迎撃しよう。

ンフ弱キックで跳び込み、着地後すぐに立ち弱キックを出すと何故か食らつくくれる。

ゲニッツ

相里との距離を考えて、中と大ジャンプを使い分けよう。

●お徳情報

私の超必殺技、ヘブンズゲイトを出せない状態(パワーMAX、赤ゲージ以外)で近距離立ち弱キック(2段目)にキャンセルをかけて出そうとしてみて、どう? ヘブンズゲイトが出ないかわりに近距離立ち弱キックが3段になったでしょ。もちろんこれに

立ち弱K×2→下弱P→強マサカーで10段

By マチュア



パワーをためたしたり、間合いを離して発した

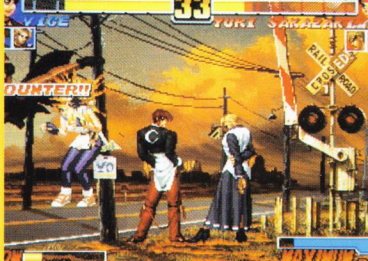
キャンセルをかけることもできるし、しゃがみ弱パンチやもう一度近距離立ち弱キック(激ムス)へとつなぐこともできるのよ。

技コマンド表

●投げ技	
デスブロウ	→または←+C
バックラッシュ	→または←+D
●必殺技	
デスロウ	↓↘←+AorC(3回連続入力)
メタルマサカー	↓↘←+BorD
デスベアー	↓↘→+AorC
ディーサイド	←↘↓↘→+AorC
●超必殺技	
ヘブンズゲイト	↓↘↘↓↘→+BorD

キャンセルをかけて強マサカーへつなごう。その後は後ろジャンプで間合いを離して繰り返す。また、後ろジャンプのあと余裕があれば挑発だ。





CPUの飛び込みにはこれで安定、雷煌拳にも使うし反応よい！

オロチーを牽制してきて落ちて来いねえ、パターンしなくて待た、CPUが跳びこんできたら立ちガードをする。キャブによらずに飛び込みを落とすことが可能なので、昇りジャンプ強キックを対空技に使う。牽制には



間合いとしてはできるだけ引きつけてからよ。ビシビン当たるわよ！



ガマンしきった後は歩いて連続放ターニム！



レバーを左右どちらからかに入れて連射。前転防止！

い、この、ダウンしたと立って

レックトマホークを誘ってバイーン！ 慣れると簡単よ！



基本戦法

主にしゃがみ弱パンチを使っ

使ったことが多いので、連続で

オロチー3画面端でCPUに

必殺技を出させて連続で楽し

画面端でひたすらしゃがみ



難しいけど楽しいねえ！！

バイス

攻略／蒼炎闘士ゆいち

どうも！♡ 海の中から失礼！ バイスです。ブククッ！ 彼のキャラに比べると非常にCPU攻略が難しいワ・ク・シの、手強いパターンばかりでくわしく解説するの、最後までつきあってくえ。ブククッ。うっ！ くるしやわ！

京はオロチー(対)。しゃがみ弱パンチ(以下、下弱P)は連射OK！ 鬼焼き、DR、E、D、Kickは着地後に連続技を決める。紅丸はオロチー(対)。2. 引きつけて

下弱Pを2〜3発打ち様子を見る。高い飛び込みは昇りジャンプ強キック迎撃だ。2は近づいてきてから垂直空中へ飛び込み攻撃(以下、垂直空)の先端を自安に当てる。大門はオロチーに連続で跳ねて垂直空を出す。庵はオロチー3. 葵化と鬼焼きガード後に反撃よ！ マチュアはオロチー(対)。近づいてきたから

下弱P連射。バイスはオロチー(対)。近づいてきたら近距離で立ち弱パンチを牽制してタイガーキックを誘うのもgoodよ！

近づく、起き上がったのを確認してから再び出す。チャーンと引きつけて出す。

キャラ別攻略

ラクはひたすら遠距離立

強キックを出せば豪勝！

テリとアンディはオロチー

こんな感じに足元をすくうのだ。飛び込みに注意よ！





対ボス攻略

「はい、梅峠（にせ）です。ただいまお食事です。です、好物を食べながら対ホス戦の楽勝パターンを紹介していきますばーい（梅）。モクモク……」

「ふっとはしてディーサイドでゲツチュウ」 パターン……その名の通りカウンターで空中から飛びし攻撃を当て、着地に追い討ちの連ディーサイドを入れるパターン。まず付帯が近づいたら垂直落下させてきたら先端でガードさせ続けて跳び込み空中ふっとはしてを当てていく。それだけで空中連続技のてきあかり……！

このくらいの間合いで飛び込め。ウキャ
〜！ ジャンプ時は技を出しちゃだめよ！



バイスCPU戦の中では非常にづらい相手なのよねえ。攻略パターンは跳び込みスかしコマンド投げぐらいなのよねえ。間合いを離してゲーニッツが歩いてきたら跳び込み着地でゴアフェストで投げ

ゲ
ー
ニ
ツ
ツ

る。その後は少し下が
起き上がったのを確認して再
び跳び込め！ 通常投げも吉
まりやすいので狙っても吉
追いつかれたら、下弱P連射
や垂空ふで間合いを離すとい
いよう！



●お得情報

オロチ一族の秘義「ネガティブゲイン」抜け出せないといふとなつてはいよいよ「ネガ」を教えるちゃうわよ。まず通常技（近距離弱キックが簡単）にキャンセルで△解析も読んでみてね！

●投げ技

デスブロウ →または←+C
バックラッシュ →または←+D

●必殺技

アウトレージ ↓↙←+BorD
レイヴナス
ジャンプ中↓↙←+BorD
ゴアフェスト
接近して→↓↓↙←+C
ディーサイド
↘↙↓↙→+AorC

●超必殺技

ネガティブゲイン
接近して
→↓↓↙←→↓↓↙←+C



レバーをグルグル回し歩いていけばピキーン！ あ〜んイタイのね〜

キャンセルかけてCボタン押しっ放し

ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ

相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで立ち強キックを出そう。跳び込んできた場合、間合いが違えば後ろにさがって着地際に立ち強キックでOK。近いときは相打ち覚悟のしゃがみ強パンチで返すか、無難にガードしよう

注意点は間合いと撃つ高さ
射程距離ギリギリで当てる感
じて、ジャンプ下降中の少
低い位置で撃つようにしよう

●疾風拳パターン
開始直後ぐらゐの間合いから、垂直ジャンプして疾風拳を撃ち続けるパターン。多少ガードされても、根気よく撃つべし、撃つべし。

これらを繰り返すと、相手

キムは前転で抜けてくるこ
とがある。反応して投げれる
ように集中しておこう。

そのほかのキャラは、後述
する専用のパターンで倒そう。

バート、キム、チャンに有効

疾風拳バターンは香渡、ロ

充分気をつけておき、

ならなくも速く攻め

拔

パンチに化けてもOK)。チヨイは跳んでくることが多い。注意しておき、早めめ、着しやがみ強パンチで返し、着地に立ち強キックを重ねよう。

立ち強キックパターンで勝てるのは、**紅丸**、**庵**、**マチユ**、**ア、ラルフ**、**クラーク**、**テリ**、**アンディ**、**アテナ**、**ケン**、**スウ**、**チョイ**、**ビツグ**。
庵に対してはあまり手を出さず、鬼焼きの空振りやバワウのためと桃発を狙っていいだろう。クラークは前転で抜けてくることがある。注意しておき、反応して投げを決めよう（**炎**）。

キアラ別攻略



連発、屈弱K連発、
突如CとD後をよ

がみ(立ち)強パンチ・キャンセル弱邪影拳だ。近づいてきたら立ち強キックで追い払

舞)を待ち、カード後にしゃ

大門に対しては、画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すのが簡単で確実。

京とリョウに對しては、ガードを固めつつ近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを当てていう。京は突進技を多用するが、ガード後に立ち強パンチでOK。跳び込みはしゃがみ強パンチで落とせるぞ。リョウの跳び込みはガードが無難。リョウの攻撃が止まったら立ち強パンチ

58

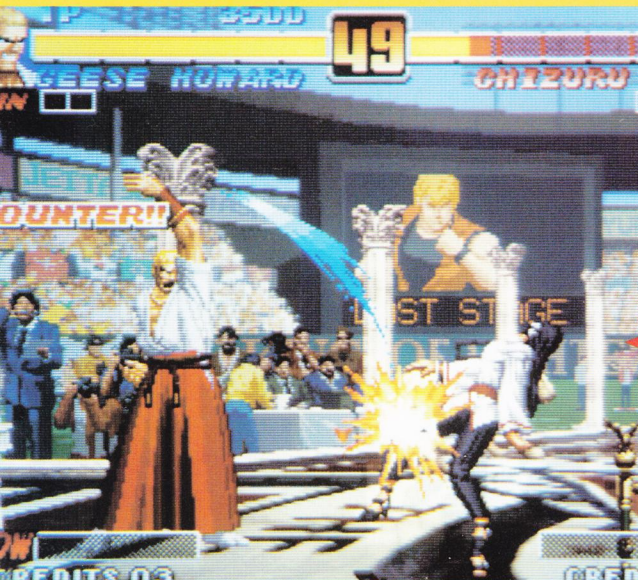
前＋Dボタンで投げてやろう。
チンは離れてしゃがみ弱キ
ツク（単発）を出すと跳んで
くる。遠距離立ち強キツクの

近

ンチ・キャンセル弱邪影業が
決まるぞ。邪影業は地上から
いきなり出してOKだ。
ジョーにはしゃがみガード
で近づいてくるのを待ち、ギ
リギリまで引きつけてレバー



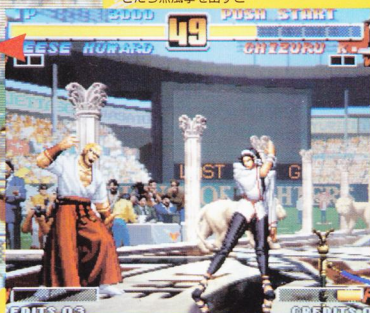
る。解ってれ
単



相手が歩いてきたところに、先端を当てるような感じで烈風拳を出す。これの繰り返しでOK。必殺技を出そうとして食らってくるぞ。

また、開始直後より少し近い間合いでの立ち頭パンチでジャンプや必殺技を誘い、直後に上段当て身投げて取るというパターンもある。

ちづるがこのぐらいまで近づいてきたら烈風拳を出すと...



カウンターヒットするぞ。端に追い詰められたら、ぶっ飛ばし攻撃をガードさせるといい



まずジャンプ強キックをガードさせると、打点がよければ：

遠距離では手が出せないの、奴が歩いてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出す。なぜかガードせずに食らってくるぞ。あとは起き上がり、に少し遅めに跳び込んで同じことを繰り返せばいい。

注意点はジャンプ強キックの打点。少し遅れ気味、ジャンプの頂点直前でボタンを押す感じがちょうどいいぞ。また、たまに挑発してMAXにさせないことも重要だ。

着地直後のしゃがみ強キックを食らってくる。以降繰り返すべし

対ボス攻略

ゲーニッツ

技コマンド表

●投げ技	
殺陣方手投げ	→または←+C
真空投げ	→または←+D
●必殺技	
烈風拳	↓↘↘+A
ダブル烈風拳	↓↘↘+C
疾風拳	
ジャンプ中	↓↘↘+AorC
上段当て身投げ	←↘↘↘+B
中段当て身投げ	←↘↘↘+D
邪影拳	→↘↘↘+AorC
飛翔白鶴斬	→↘↘↘+AorC
●総必殺技	
レイジングストーム	↘↘↘↘↘↘↘+AorC



皇帝の切りれ ブリッツボール!!

ヴォルフガング・クラウザー

攻略/モリスケ

基本戦法

基本パターンを大きく2つに分けて紹介しよう。
試合開始直後はバックステツプもしくは後転で相手との距離を離してから弱上段ブリッツボールを連射しよう。すると、ブリッツボールを前転で回避しつつかわれ

る。前転してきた時にはパターン①と同じタイミングでメリメリ燃やしてやろう。次にパターン①を使う際のちょっとした注意点を紹

近してくるので、そこを投げ間合いの広いカイザースープレックスで吸い込んで。投げたあとは自動的に間合いが離れるので、再び弱上段ブリッツボール連射モードだ。相手を画面端に追い込んでいる時に投げた場合は間合いが離れないので、バックステツプする必要あり。これがパターン①。パターン②は間合いを離してから弱下段ブリッツボールを連射する。跳び込まれやいが、相手キャラによつては一度ヒットすると何故かノーガード状態になるので、死ぬまでブリッツボールがヒットし続けるぞ。

基本パターン②を使うと、実はすべてのキャラに対応できている。ただし、キムやチャイはビヨンド跳び回る場合があるので、空中ふっ飛ばし攻撃などで強引にダウンを奪い、起き上がりにも弱上段ブリッツボールを重ねてパターン①に持っていく。前述したように基本パターン②ではほとんどのキャラに勝ててしまうので、基本パターン②は気合い向いた使っ程度でいい。ちなみに、基本パターン②が有効なキャラは、ギース、リョウ、ロバート、ユリなど、こやつらには弱下段ブリッツボールでメリメリ燃やしてやろう。

弱上段ブリッツボールを連射するのはちょっととしたツツがあるので紹介しよう。写真にある通り、ブリッツボールを撃つ前に跳び込めれば近接した場合は、落ち着いてしやがみ強パンチ。もしくはしやがみ強キックにキャンセルをかけて弱下段ブリッツボールを撃ち、続けて弱上段ブリッツボールにつなぐのがパターン①に持っていく。

キャラ別攻略

介しよう。上段ブリッツボール

ルが画面の3分の2ほど進んだら次のブリッツボールを示したまま押しっぱなしで入力する。2発目を撃つと画面にスローがかかるので、タイミングで

うまい具合に2発目が出る。スローがかかったときも安心だ

発目がこのくらいまで進んだらコマンドを入力すれば...



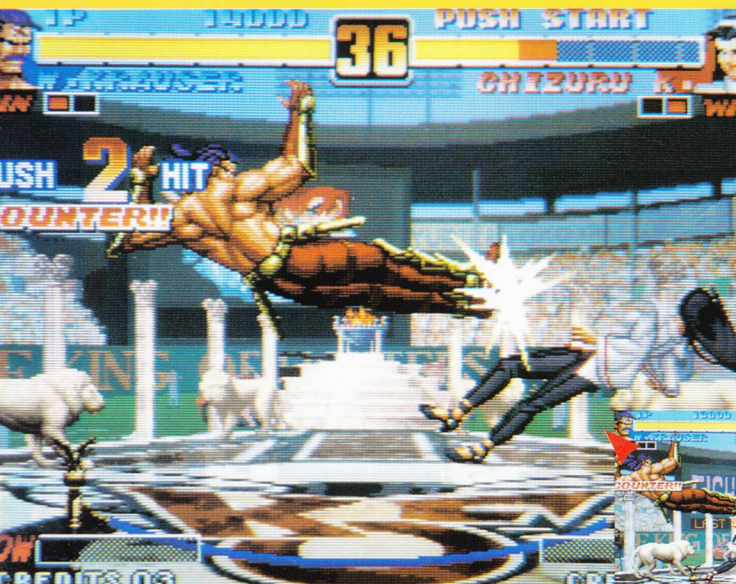
このくらいの間合いでは前転に気をつけておく



そのあと弱上段ブリッツボールでパターンに持っていくぞ



入力するのはなくブリッツボールの進み具合に注目して次のブリッツボールを入力するようにする。CPU戦が非常に簡単なクラウザー、一人用でプレイする時には用心棒代わりにこっそり入れておくのはどう?



着地と同時に強皇帝キックでドロップキック2段の完成!



ラスボスも基本パターンでOK。ブリッツで動きを誘い、

長い戦いになりやすいのでミスしないように気合いを入れて闘うべし。

神楽ちづる

神楽ちづるは基本パターン①で勝てるが、ここで紹介する専用ボタンの方が楽。ひたすら垂直ジャンプを繰り返してきた所定中ふっ飛ばし攻撃を出す。すると、百活天神の理(対空技)を出してくるのだが、ふっ飛ばし攻撃で一方的に潰すことができる。

ぞ。ちゃっかりカウンターの専用ボタンがあるので、着地と同時に垂直ジャンプを出せば追い討ちになる。素早い反応とコマンド入力が必要だけどね。空中ふっ飛ばし攻撃は早めにジャンプの頂点辺りを出さないと相打ちになってしまうので注意しよう。

きた所をカイザースープレックスを決めるパターンも有効だ。投げ問合いが広いので比較的決めやすい。対空必殺技を演じ、カウンターに仕掛けてみるので...

対ボス攻略

ゲーニッツ

皇帝スープレックスを投げるだけ。きちこやれば必ず勝てるはずだ。



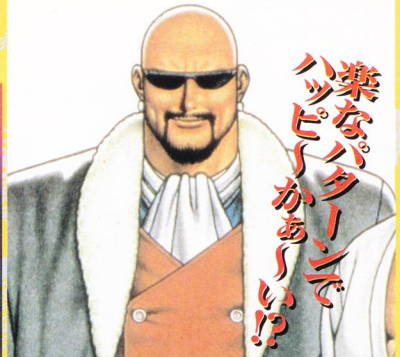
技コマンド表

●投げ技
クリフハンガードロップ →or←+C
カイザードライブ →or←+D
●必殺技
ブリッツボール・上段 ↓↘←+AorC
ブリッツボール・下段 ↓↘←+BorD
レッグトマホーク ↓↘←+BorD
カイザーキック ↓↘←+BorD
カイザーデュエルソバット ↓↘←+BorD
カイザースープレックス 接近して→↓↘←+C
●超必殺技
カイザーウェイブ →↘←↓↘←+AorC



基本パターン①はリーチのある立ち強キックでたすら牽制する簡単なもの。相手キヤラによっては先端を当てるように出すとカンガンヒットするので、4～5発当たれば

基本戦法



Mr.ビッグ

攻路/モリスケ

長い足で蹴りまくるだけ。間合いさえ覚えればとってもカンタン

基本パターン③は垂直ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃をひたすら繰り返すもの。空中ぶっ飛ばしは攻撃は早めに昇り出すようにしないと、相手のジャンプ攻撃によって一方的に潰されてしまう。ダウンさせたら素早くタッシュで近づき、垂直ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃を重ねて再びパターンに持っていく。



相手キヤラに合わせた技で跳ばせて...

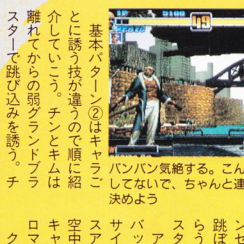
弱口マンズで落とす。とばおと

基本パターン②は、弱グラウンドプラスターやしゃがみ弱パンチで跳び込みを誘い、弱口マンズで落とす。とばおと。後述するが、相手キヤラによって誘う時に使う技が変わるので覚える必要がある。ちなみに、キム、チャン、クラウザーは起き上がりでグラウンドプラスターを重ねるとひたすら食らい続ける。一度ダウンさせれば勝ったも同然だ。

しゃがみ弱パンチを出していても地震は食らわないので...



基本パターン④は垂直ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃をひたすら繰り返すもの。空中ぶっ飛ばしは攻撃は早めに昇り出すようにしないと、相手のジャンプ攻撃によって一方的に潰されてしまう。ダウンさせたら素早くタッシュで近づき、垂直ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃を重ねて再びパターンに持っていく。



基本パターン①が通じるのは、ユリ、ロバート、紅丸、キング、熊狼チームの3人と庵チームの3人。キングがサブライズローズ連発モードに入った時は、落ち着いて空中ぶっ飛ばし攻撃で対処しよう。

キヤラ別攻略

基本パターン①が通じるのは、ユリ、ロバート、紅丸、キング、熊狼チームの3人と庵チームの3人。キングがサブライズローズ連発モードに入った時は、落ち着いて空中ぶっ飛ばし攻撃で対処しよう。

基本パターン②は、弱グラウンドプラスターやしゃがみ弱パンチで跳び込みを誘い、弱口マンズで落とす。とばおと。後述するが、相手キヤラによって誘う時に使う技が変わるので覚える必要がある。ちなみに、キム、チャン、クラウザーは起き上がりでグラウンドプラスターを重ねるとひたすら食らい続ける。一度ダウンさせれば勝ったも同然だ。



香澄には強グラウンドプラスターを出しているだけで勝てる



なぜか中段まで身。当然、こちらの強パンチがヒットするぞ

終りのスキに反撃できる。跳び込みから連続技を決めることも可能だ



立ち強キックは間をおかずにすぐ出そう。ほぼ確実にヒットするぞ。繰り返して気絶させるべし



出す間合いは、開始直後かほんの少し近い程度

神楽ちづる

ちづるの戦は素腕。離れてから立ち弱パンチ→立ち強キックと連続して出そう。立ち弱パンチで、跳び込みor玉響の高音(腕を振り下ろす飛び道具跳ね返し技、前転のいすれかを誘えるのだが、立ち強キックですべて潰せるのだ。ひたすら繰り返してればそのうち気絶するので、連続技を決めれば一気にKOだ。注意することは立ち弱パンチを出す間合い。近すぎると無敵必殺技で反撃されてしまうぞ。

対ボス攻略

ゲニッツ

強キックでワフを誘う。端ならなめた

出現時はスキがある。連続技を決めることができれば、挑発もされず死なば完璧



51



技コマンド表

- 投げ技
 - ミリオンダラーバスター →または←+C
 - ハイリフトスルー →または←+D
- 必殺技
 - グランドブラスター →↘↘+AorC
 - クロスダイビング →↘↘↘+AorC
 - スピニングランサー →↘↘↘+BorD
 - クレイジードラム AorCボタン連打
 - カリフォルニアロマンス →↘↘+AorC
- 超必殺技
 - プラスターウェイブ →↘↘↘↘+AorC

ほとんどのキャラに有効なお手軽戦法でGO!



とうとう藤堂香澄

攻略/DSP-たろりん

基本戦法

香澄のCPU戦攻略にあたって最もお世話になる技はズバリふっ飛ばし攻撃である。地上で相手が近づいてくるのを待ち、こちらのふっ飛ばし攻撃がギリギリ届くくらいの位置まできたところでふっ飛ばし攻撃を出す、かなり高

い確率で食らってくれるのだ。キャンセルで強重当てるを出しわけばガードされても体力をけずれるし、相手キャラによってはガードを解いて重ね当てるに食らってくれることもある。このふっ飛ばし攻撃をキャンセル強重当てるの1セットが香澄の基本戦法。食らってくれるキャラとそうで

ないキャラの差がハッキリしているが、食らってくれるキャラにはこれだけで勝てる。体力が赤くなくても連発OK!。そうなくてもパワーをためてむりやり撃とう。使



チャン、マチュア、バイスなどに当たる

さて、実は香澄はの基本戦法がとても強い反面、他に有効な戦法がなかったりする。そこで、対CPU戦全体を通しての注意点を挙げていこう。距離が遠い時CPUは挑発やパワーのための一撃などが多い。このスナキはスナキが少ない。挑発の時はスナキが少なくて手早くふっ飛ばし攻撃を当て、パワーのための時は効かばって立ち強ハンチーやふっ飛ばしを決めてやろう。

キャラ別攻略

遠距離立ち強スナキや手堅く攻めていき……



前転からのスナキや手堅く攻めていき……はガードしてふっ飛ばし攻撃をキックも、サブライズロフはし攻撃で落とすという。減身無技はイマイチ使えない。アナナは立ち弱ハンチでジャンプを誘えるので、ジャンプ攻撃を減身無技で返そう。



技を出そうとしたりジャンプしようとしたときに当たるぞ



慣れないと反応するのはつらいかも。クラウザーはジャンプふっ飛ばし攻撃だけで勝る。遠のけ合いから跳込めば、対空技のレックトホークをつぶせるのだ。ギースはダブル烈風拳を持ってガード後に連続技OK。





前転かジャンプのどちらかを誘える。どちらにしても次の重ね当てがヒットするぞ

神楽ちづる

まず、前転かジャンプで跳び込み、空中で飛はし攻撃を早めに出す。すると、対空技として出してくる百活天神の理をつぶすことができる。キャンセル空中重ね当てで2ヒットするのでおいし、一度ちづるを飛ばせたら、起き上がる前に重ね当てを

出す。間合いは重ね当てが届かないところ。すると、ちづるは起き上がってすぐ前転で近づいてくるので、重ね当ての硬直後にすぐにも一度重ね当てを出すと、前転のスキに重ね当てがヒットするのだ。まれに前転でなく、ジャンプをしてくることもあるが、



起き上がる前に重ね当てを撃てておくこと…

この場合も重ね当てがヒットするので問題なし。ちづるは再びダウンするので、以下繰り返してカンベキ。

対ボス攻略

●お徳情報

打撃防御効果のある必殺技、白山桃。主な用途はガードさせての固めと対空だが、対空に使うにはタイミングが難しく、早めに出してしまつと相打ちになることが多い。ところが、白山桃は空中の相手にも二段ヒットする技なので、一段めが相打ちになると、相手は食らい判定が残つたままふつ飛んでいく。この時すかさず超重ね当てを出す、空中連続技になる。

ただ、相手がジャンプで飛はし攻撃を出してきた場合はこちらがダウンしてしまうのでダメだし、対空技としては当て身投げの減身無投の方が確実なので、実用度は低い。

起き上がりに小ジャンプ弱キックを重ねて



まずは間合いを離して待つ。ゲニッツがダッシュをして近づいてきたら、小ジャンプ弱キックで跳び込む。通常ジ

ゲニッツ

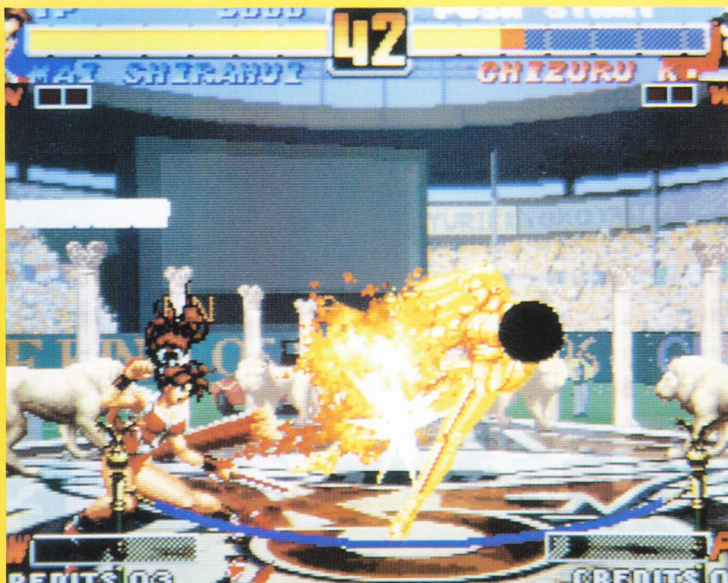
ジャンプをしてしまつと下をくぐられて「お別れです！」となつてしまつての注意。小ジャンプ強キックはほとんど場合ガードされるが、着地してすぐしゃがみ強キックを出すと、ゲニッツは立ちガードをした。まあなのでヒットする。こうして飛ばせたら起き上がりに小ジャンプ弱キックで跳び込みガードさせ、しゃがみ弱キック（これも食らつてくれる。キャンセル竜巻撃打、空中で飛はし攻撃を決めるあとはその繰り返しだ。



しゃがみ弱キック→キャンセル竜巻撃打。小ジャンプは垂直がいい

技コマンド表

●投げ技	
白足畳み	→または←+□
蛇牛掛け	→または←+□
●必殺技	
重ね当て	↓↘+Aor□
空中重ね当て	↓↘+Aor□
ジャンプ中	↓↘+Aor□
白山桃	↓↘+Aor□
減身無投	←↘↘+B
殺拳陰謀	←↘↘+B
竜巻撃打	接近して→↘↘+□
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘↘+Aor□



龍炎舞だけで楽勝。間合いさえ合わせれば、こちらが攻撃を食うことはない

神楽ちづる

ちづるにはパターン②が超有効。近づいてきたら龍炎舞（龍炎）を出すと、ちづるは反応して百活。天神の理を出してくるのだが、龍炎舞が「方的に勝つ」のだ。この繰り返して勝てて勝てる。

このパターンでは龍炎舞を出し間合いが重要だ。なるべく遠くのほうで、龍炎舞の先端を当てるようにしよう。もし画面端に追い詰められてしまつたら、大ジャンプでちづるを跳び越して反対側に逃げ、

間合いを離そう。もう一つ、しゃがみ弱パンチジャンプや百八活、玉響の怒音を誘い、そこに強翔翔龍炎舞を当てるパターンもあるが、無理に使う必要はない。

対ボス攻略

ゲニッツ



着地と同時にしゃがみ強キック。地道にこれを繰り返そう

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛腕	→または→+○
風車前し	→または→+D
●必殺技	
ジャンプ中↑以外+AorD	
●必殺技	
花嫁舞	↓↘→+AorD
龍炎舞	↓↘→+AorD
飛翔龍炎舞	→↓↘+BorD
必殺忍鋒	←↓↘+BorD
ムササビの舞	→↘↓↘+AorD
(ボタン押しっぱなし)	
・ジャンプ中↓↘+AorD	
●超必殺技	
超必殺忍鋒	↓↘↙↓↘+BorD

まずはジャンプ弱キックで跳び込み……



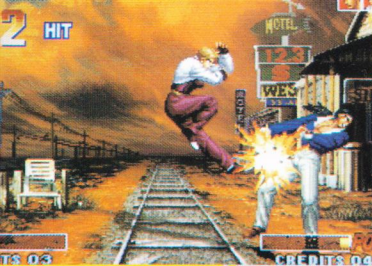
画面端に追い詰められ、しゃがみ強キックの代わりにしゃがみ弱キックで立ち弱パンチジャンセル強龍炎舞の連続技を決めてもよい。

あまりお得ではない、というが、逆にソーンをする情報だが、面①で紹介した、ということも大したコトではなく、舞の垂直ジャンプ強キックは攻撃力が極めて低く、ヒットしても相手の体力が1

●お得情報

ドットしか減らないのだ。バウMAXの時に1ドット。

なので、相手のしゃがみガードを崩すには斜めジャンプ強キックを使おう。げび。



CPUキングも使うストロングな戦法だ

キングの基本となる戦法は2つある。
まずはサブライズローズパターン。やることは単純、びたすら弱サブライズローズを繰り返すだけ。CPUキャラはサブライズローズをほとんど返してこないためだ。

基本戦法

ガードキンセルで逃がられてしまつてくつと厄介



近付いて来たらふっ飛ばし攻撃をガードさせて...

ミラージュキックでガードクラッシュを狙う



らだ。一応、ババリーがMAXになる前にいったん間合いを離して挑発をすればバターンを続けられるが、効率が悪いのでおすすめでない。

もう一つのバターンはミラージュキックでガード。相手が近づいてくるのを待ち、ふっ飛ばし攻撃+キャン+ミラー弱ミラージュキックでガードさせる。そして、ミラージュキックのあとに反撃をしてくるキャラに対しては弱トルネードキックを、反撃をしてくるキャラに対してはふっ飛ばし攻撃をガードさせてキャンセルミラージュキックを繰り返す、ガードクラッシュを狙うというものだ。

キャラ別攻略

サブライズローズパターンが有効な相手は、ロバート、チン、チャン、香渡、京、他のキャラにも、ゲージがMAXにならないようにすれば一応使っている。

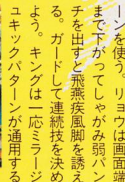
キャラごとの注意点を述べていこう。チンは柳煙蓬業でサブライズローズを柳煙防御することがあるが、そのあとお互い当たらずに通り抜けてしまつので、後からまたサブライズで突っ込みば問題なし。香渡はちょっとアレレンジして、遠くから強サブライズローズで突っ込み、当たつたらまっハクステップで間合いを離して強サブライズで繰り返す。チャンも同じく速くから出して、さらに鉄球除撃で打撃防御されるものの、そのスキに反撃しよう。京はガードを固めて待ち、なにに技をガードしてからサブライズに出してバターンに持ち込む。



香渡は重ね当てを跳び越えて当たる



反撃を弱トルネードキックで潰そう



他のキャラにはは独特のバターンを使う。リョウは画面端までがつかつてしやがみ弱パンチを出すと飛燕疾風脚を誘える。ガードして連続技を決めよう。キングは一応ミラージュキックパターンが通用する。

ふっ飛ばし攻撃+キャン+ミラー弱ミラージュキックで繰り返すだけでOK。チョイは跳んでくるキャラも多いので、しやがみ強パンチで落として、しやがみアテ、キムの2人は、ミラージュキックをガードさせよう。あとはいったん様子を見よう。特にキムはよく半月斬や空砂塵を繰り返すので、そのスキに連続技だ。



いきなり突っ込んで返さしてしまうぞ

雷弱拳を誘って、そのスキに技をいれていこう



そして、各必殺技のスキに連続技など、反撃をしてくる。大門とケンズウは画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返す。バイスはジャンプ強キック+立ち弱パンチ+キャンセル強トルネードキックの連続技を繰り返す。

庵とキスは待ちが基本。そして、各必殺技のスキに連続技など、反撃をしてくる。大門とケンズウは画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返す。バイスはジャンプ強キック+立ち弱パンチ+キャンセル強トルネードキックの連続技を繰り返す。

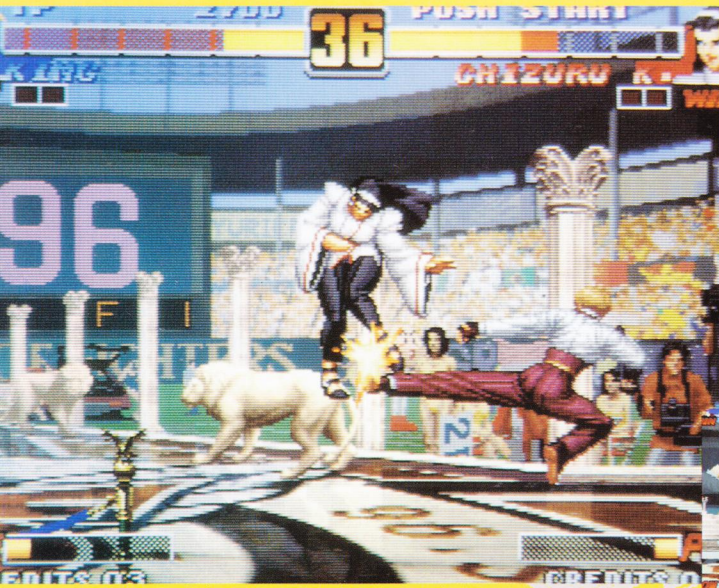


ガードしてから反撃に転ずる

多段ヒット技で
けずり倒せ!!

キング

攻略/DSP-たろりん



そうすれば、ジャンプしてきてもふっ飛ばし攻撃で落とすことができる

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを出してちゅの攻撃を誘い、それをふっ飛ばし攻撃で返す。これが基本的な攻略法だ。

ただし、間合いが難しい。百活、王響の警告を出してきただけは空振りのスキに手堅くふっ飛ばし攻撃がとどつするのだが、ちゅの飛び込んでくる時間が問題で、近くから

飛び込まれるとジャンプふっ飛ばしを出してきても相打ちになってしまう(ひどい時には一方的に負けることも)。遠くから飛び込んできくればちゅの技を出さないで問題なく落とせる。できるだけ遠くでしゃがみ弱パンチを出そう。近づかれてしまったら大ジャンプで飛び越えて間合いを離すべし。



これくらい離れておくとちゅの技を誘うのがポイントだ

対ボス攻略



ジャンプ弱パンチをガードさせ

ジャンプ攻撃→下段技のハタチンを使う。ゲニッツが近づいてきたら、小ジャンプ弱パンチで飛び込みガードさせる。そして下段技の近距離離立ち弱キックを出すので、キャンセル強トルネードキックの連続技を決めよう。

ゲニッツを端に追い込んださらにチャンス。立ち弱キックやキャンセルサブライズローズ、強トルネードキックの強力連続技が決まるぞ。奴が近づいてこない時は、飛び込んでみようのかせを食らうだけなので、挑発などをして近づいてくるのを待つこと。

ゲニッツ



近距離離立ち弱キックから連続技。間合いが離れるので飛び込みからやりなおし

技コマンド表

●投げ技
ホールドラッシュ →または←+C
フックバスター →または←+D
●必殺技
ベノムストライク ↓↘→+BorD
ダブルストライク ↓↘↙+BorD
トラップショット →↓↘+BorD
トルネードキック →↘↙+BorD
サブライズローズ →↓↘+AorC
ミラージュキック ←↙↘+BorD
●超必殺技
イリュージョンドダンス ↓↘↙↘↙↘+BorD



レオナ

攻略／モリスケ

これでもしや
跳ばせて落とす...!!

基本戦法

しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックをテクニク出してCPUの跳び込みをい、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キック、ムーンスラッシュや基本を使って迎撃する。これが基本パターン①だ。

前号では紹介できなかったが、しゃがみ強キックは下方向に対して鋭い攻撃以外には一方的に勝てるので、対戦でもフル活用してもらいたい。基本パターン②は、弱ランドセイバーをガードさせ、しゃがみ強パンチについで、キャンセル弱ランドセイバーを出し、これをひたすら繰り返して、画面端に追い込みつつガードクラッシュを狙う。ランドセイバーになれば弱ランドクラッシュになれば弱クインキーンセル弱ランドセイバーを重ねよう。重ねるタイミングがバッチリなら高確率でしゃがみ強パンチがヒットするの、一気に気絶させることができるぞ。



弱のランドセイバーはスキがないので

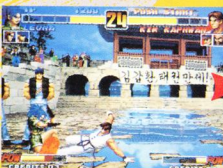


しゃがみ強パンチ+キャンセル弱セイバー...と組みたい。

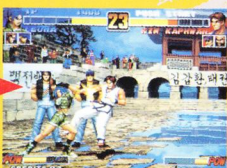


相手キャラに合わせた技で落とすべし

損はない。



ガード後にOボタンを連打すれば



簡単に返せる。レバーは入れっ放し

本人はしゃがみ弱パンチで誘うと流石落を出してくるので、反応して1段目はガードし、2段目をしゃがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が誘うと流石落を出してくるので、反応して1段目はガードし、2段目をしゃがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が

パターン①を使う場合、誘う技と落とす技がキャラごとに違うので順に紹介しよう。テリーはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。アンディはしゃがみ弱キックを連打するだけでOK。

キャラ別攻略

強いのでガードで安定。

チャオイはしゃがみ弱パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで落とす。

リョウはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。

ユリはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

煌拳はしゃがみ強パンチで誘い、しゃがみ弱キックで迎撃。

京はユリと同じくしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

455強打すれば気絶するので構わずここう。

大門はしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

地獄は反応してグラウンドセイバーを決める。

しゃがみ強キックを出すXキリバートを出すので、ガード後に立ち強キックの連続技を決める。跳び込みはスピードが速いのでガードが無難。

クララはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

ギースはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで落とす。邪影拳はガード後にしゃがみ強キックだ。

ビッグはしゃがみ弱キックの先端を当てると強カリフォルニアマンズクロスタイピングを出すので、ガード後に連続技を決める。

クラウザーはしゃがみ弱キックでテクニク押せばOK。

これ以外のキャラにはパターン②を使えば完璧だ。ホー

リョウはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。

ケンズウはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

中ジャンプで跳ばれと相打ちになりやすいのでガードしよう。

キーンはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

サフライズローズを連発してきたらジャンプふんばし攻撃を2回で対抗しよう。

舞はしゃがみ弱パンチを出すのでムササビの舞を決める。

8人後には連続技を決める。

八神チーム3人はしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで落とす。

ギースはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで落とす。

邪影拳はガード後にしゃがみ強キックだ。

ビッグはしゃがみ弱キックの先端を当てると強カリフォルニアマンズクロスタイピングを出すので、ガード後に連続技を決める。

クラウザーはしゃがみ弱キックでテクニク押せばOK。

これ以外のキャラにはパターン②を使えば完璧だ。ホー

リョウはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。

ケンズウはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

中ジャンプで跳ばれと相打ちになりやすいのでガードしよう。

キーンはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

サフライズローズを連発してきたらジャンプふんばし攻撃を2回で対抗しよう。

舞はしゃがみ弱パンチを出すのでムササビの舞を決める。

8人後には連続技を決める。

八神チーム3人はしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで落とす。

ギースはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで落とす。

邪影拳はガード後にしゃがみ強キックだ。

ビッグはしゃがみ弱キックの先端を当てると強カリフォルニアマンズクロスタイピングを出すので、ガード後に連続技を決める。

クラウザーはしゃがみ弱キックでテクニク押せばOK。

これ以外のキャラにはパターン②を使えば完璧だ。ホー



早めに出そう。裏回りでもOKなのだ



しゃがみ弱パンチを出す間合いが重要。開始直後よりやや遅めた

技コマンド表

●投げ技

キックバイト →または←+C
 オールドバックラー →または←+C
 ハイデルンインフェルノ
 ジャンプ中↑以外+C or D

●必殺技

ムーンスラッシャー
 ↓ため↑+A or C
 グランドセイバー
 ←ため→+B or D
 Xキャリバー
 ↓ため↑+B or D
 ボルテクランランチャー
 ←ため→+A or C

●超必殺技

Vスラッシャー ジャンプ中
 ↓↘↙+↑+A or C



スタート時より少し離れたぐらゐの間合いでしゃがみ弱パンチを連続で出すと、玉響の髪を降下する技を出した直後や跳び込んだきた所にいい感じでヒットするので、間合いを調整しながら繰り返そう。間合いが近すぎると玉響の髪音で口に入らってしまう。また、繰り返しているうちに自然と画面端へ追い込まれてしまうので、早めにちうるを大ジャンプで跳び越えて間合いを離すようにしよう。

神楽ちづる

間をおきずに立ち強パンチ。これを繰り返して根気よくダメージを与えよう

対ボス攻略

●お得情報

パワーマックス時のみつなぐる、垂直ジャンプ(昇り)強キックキャンセルスラッシャー。難易度の高い連続技だが、簡単な入力方法を発見したのでここで紹介しよう。
 ↓↘↙+↑で垂直ジャンプ

しつづ強キックを出し、↓↘↙と入力してボタンを押せば完成だ。↓↘↙+↑と入力した後の↓↘↙は省いてもOKなので、一気に↓↘↙と入力してもいいのだ。
 この入力方法を使えばかなりの確率で出せるハズ。練習して実戦で決めよう。



跳び込み攻撃をガードしても...



なぜかそのあとに下段攻撃がヒットするのだ



ゲーニッツ

ゲーニッツに対しては、跳び込み攻撃をガードさせて一瞬待ってからしゃがみ強キックといった全キャラ共通のバターンを使った方が安全。基本バターン②を使うと、グランドセイバーをガードさせた後にコマンド投げを決められてしまうことが多い。



根気がいるけど
パターンは簡単!!

ラルフ

攻略/MASA藤原

基本戦法

1つ目は、小ジャンプぶっ飛ばし攻撃をやり続けるというもの。ラウンドが開始したらいきなり相手方向に小ジャンプして、ぶっ飛ばし攻撃を出す。この時、ガードされたら再び相手方向に小ジャンプをしてぶっ飛ばし攻撃をする。これをずっと繰り返せば、相手はいつか食らってくる。その後、相手の起き上がりには、垂直小ジャンプぶっ飛ばし攻撃を重ねる。ガードされたら小ジャンプぶっ飛ばし攻撃というようにずっと繰り返していけばいい(1つ飛ばし攻撃をやり続けるというものは、垂直小ジャンプぶっ飛ばし攻撃を重ねる。ガードされたら小ジャンプぶっ飛ばし攻撃というようにずっと繰り返していけばいい)



判定が強く、この技で跳び込んでいれば勝てる相手も多い



自分からは動きず、相手は歩いてきたらこちらに近づいて、相手は歩いてきたらこちらに近づいて、相手は歩いてきたらこちらに近づいて



4発くらいて気絶。連続技を決めよう



後に下がけながら投げつけたい



コマンドを入れれば投げが決まってくるぞ



1発目をガードしたらすぐに昇りジャンプぶっ飛ばしを出す



画面端でガードしたらつぎは連続技を入れやすい

キャラ別攻略

ぶっ飛ばしパターンが通用する相手は、京、紅丸、アテ、大巻、チャン、マチュ、ク、香澄、バース、マチュ、ク、ラウ、ビッグ。これは画面端でガードしていい。立ち強パンチパターンが通用する相手は、大門、テリー、リョウ、ロバート、ラルフ。これは画面端でガードしていい。立ち強パンチパターンが通用する相手は、ジョー、ユリ、クラック、キム。キムに対しては画面端でやった方がパターンにはまりやすい。アンディはジャンプぶっ飛ばしパターンがある程度通用するのだが、ややきついで別のパターンを紹介しよう。とりあふ後退しながら、アンディが近づいてくるのを待ち、そして投げつけたい。入ってきたスーパーバールゼンチンバックフリーカーを入れよう。以降の画面端でガードしていい。これは、グラ、ランドセイバーをガードした時は、スーパーバールゼンチンバックフリーカーを決め、X



画面端でガードしたらつぎは連続技を入れやすい

技コマンド表

● 投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	→または←+C
ノーザンライトボム	→または←+D
● 必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←ため1+AorC
急降下爆弾パンチ	←ため1+AorC
ジャンプ中	↓+AorD
スーパーアルゼンチンバックフリーカー	接近して←↓+AorD
ラルブキック	←ため1+DorD
● 超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓+AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓+AorD

足先の先端がたるるようになってやねにヒットしてくれれば



垂直ジャンプの飛はし攻撃先頭が当たるくらいの間、垂直ジャンプの飛はし攻撃

神楽ちづる

合まてちづるを引きつけて、このパターンをやっている



このの近づきすぎないうに気を付けるようにする

撃を出すや当たってくれる。このパターンをやっている、垂直ジャンプの飛はし攻撃と、垂直ジャンプの飛はし攻撃と、神の理が相打ちになることがある。相打ちになると、こちらの方が少しだけ大きなダメージを受けることになってしまう。こういった状況が連続してしまうと、結果としてこちらの方の体力が先になくなってしまふことがある。それを防ぐために、パワーゲジをMAXにしておくようにしよう

対ボス攻略

● お得情報

最初、技表にはスーパーアルゼンチンバックフリーカーは、Dボタンと指定しなかったが、Bボタンでも出せるのじや、どちから出してもダメージは変わらないので、空振りした時のスキが小さいBボ

しっかりガードさせるようにして...



ゲニッツに対してのバターンは2通りある。ジャンプからの急降下爆弾パンチをガードさせてみよう。ラルブが着地するところに、ちょうどゲニッツがいるというように感じて、ゲニッツが間合いを詰めてくる。着地するのと同時にスーパーアルゼンチンバックフリーカーを入れることができて、これが2つ目のバターンだ。2つ目のバターンは、ジャンプの飛はし攻撃をガードさせる。そのあとに、しがみつき攻撃を出すヒットする



前地と同時にスーパーアルゼンチンバックフリーカー

ゲニッツ



Bボタンで入力したほうがミスしたときのスキは小さい



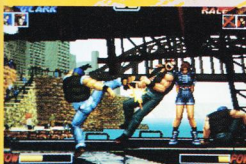
●待ちSABパターン



が、ガトを固めて待ち、相手
が歩いてきたところをスーパ
ーアルセ、チンパツフリー
カー（以降SABと表記）で
吸い込むというパターン。お
ちろん、フッキングエルボ
ももットで決めてへーい。

投げたあととは適当に間合い
を離して、繰り返しSABを
狙っては、SABの代わりには
殺技「狙う」こともできるぞ

●空中ふっ飛ばしパターン



中々つ飛はし攻撃を出さず、追い討ちできることがあるぞ

●立ち強キックパターン

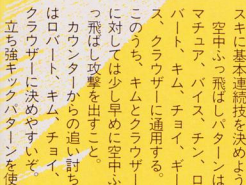
歩いてきたら遠距離立止強キックの先端を当てて追いつくつ、スキのある技なら追いつく反撃していくパターン。詳しくはキャラ別攻略を参照。

最後に相手のスキに決める連続技が、近距離立ち強キック（一段目）・ギャンセルSABがいいだろう。以降、



小ジャンプからの空中ふっ
飛ばし攻撃でゴリ押しするべ
たーン。多少ガードされても
ひたすら跳び続けよう。
ボタンを押すタイミングは
ジャンプの頂点辺り。ジャン
プ方向は間合いによって前と
垂直を使い分け、先端を当て
るようにしていこう。

空中ふっ飛ばし攻撃がカウ
ンターヒットしたら、着地直
後にジャンプして、昇りて空



をガードしたあとにSABが入るのて見逃さないように。また、テリはパワーをため始めるのと全然やめないのでそこにジャンプ強キック・基本連続技を決めることが可能。これはガードをよくするが、これはガードによってが無難。そのあとたまに虎咆を出すので、前進して着地にSABだけケンシウはダッシュから龍顎砕や龍連牙・天龍を出すことが多い。ダッシュしてきた



待ちSABバターンが有効な相手は、京、紅丸、テリールアンディ、ジョー、ケンスウリョウ、香澄。


京のR.E.D. Kick 琴月、近めからの食らえ、

キヤラ



て投げよう。ヒックの突進はガード後に基本連続技だ。ここまでに書いたキャラ以外には専用ボタンで倒せず、外は通用ボタンで。画面端バックスジャンプ空中ふつ飛し攻撃の繰り返し。

アテナとユリには、開始直後より少し近い間合いから滑距離立ち弱キックで牽制、時

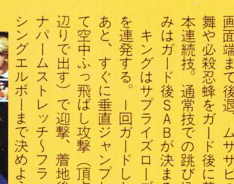


うのは、庵、ラルフ、クラウ、ビッグの4人。

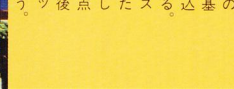
ラルフには立ち強キツク、び込み攻撃を食うのが早いというのだけ注意すればいい。庵はテリ―同様、バワー―ためめやめないの、そこに連続技



ゲームストレッチ。パッチリつかめるぞ

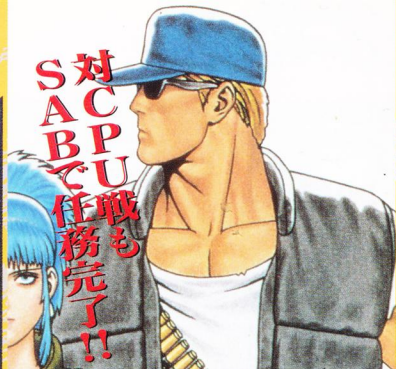


た時だけはガードすること
対レオナだが、小ジャン
弱バチで跳び込んで、着
後少しだけ待つてSABで
げよう。このパターンはレ
ナ以外にも結構通用するぞ
チャンに對しては、小(中
ジャン)空中で少し飛ばし攻
で跳び込んだあと、前方小
ジャンから技を出さずに着
SAB。これの繰り返し。
舞に對してはレバー後ろ



36

基本戦法



クラーク

攻略／ジェイケイ

キャラ別攻略



神楽ちづる

ちづるは待て待てのA判定以上。しかもカンタンだ

中ボスであるにも関わらず、基本戦法の待てるSABパターンだけで勝つことが可能。サックと倒してしまえ

「対ボス攻略」

ゲーニッツ

こいつに対しては、前方小ジャンプ弱パンチでしゃがみ弱キックでキャンセルSAB、フライングエルボで有効。ジャンプ弱パンチをガードしても、がみ弱キックを食らってくれるのだ。これを一度でも決めることができれば、あとは起き上がりには跳び込めばバタインになるぞ

この時、ジャンプ小パンチは少し低めの打撃で当てて、すぐにしゃがみ弱キックにつなぐこと。しゃがみ弱キックからのSABは間をおかなければキャンセルしやなくて通読技になるので、キャンセルができない人も安心だ

最初に跳び込むまでだが、遠距離での竜巻連発モード中に突っ込むのは無謀。こは挑発&ガードに徹すること。そのうち必ず歩いてくるので、そこで跳び込むようにしよう



ジャンプ弱パンチを少し引けば、ついでにガードさせて…



続けてしゃがみ弱キックを出すと、ほぼ確実にヒットする

技コマンド表

●投げ技

ピラミッドドライバー-EX

→または→+C

フィッシャーマンバスター

→または→+D

デスレイクドラッグ

ジャンプ中↑以外+AorD

●必殺技

バルカンパンチ

AorCボタン連打

ローリングクレイドル

→↓↑↓↑+AorC

スーパーアルセンチンバックフリーカー

接近して←↓↑+D

ナバームストレッチ

→↓↑+AorC

フランケンシュタイナー

→↓↑+AorC

フライングエルボ

必殺投げ中↑↑↑+AorC

●超必殺技

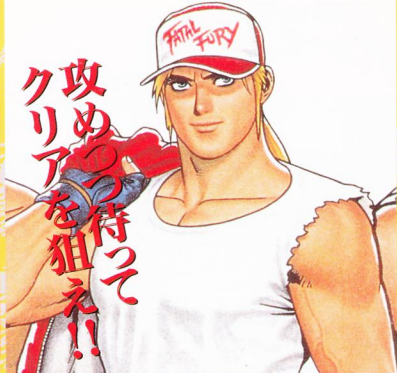
ウルトラアルセンチンバック

フリーカー

→↓↑↓↑+AorC



SAB-エルボまでセットで決めるべし。もちろん、出せるなら超必殺技でもOKだ



攻めつつ待つて
クリアを狙え!!

テリー・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

基本戦法

まず1つ目は、遠距離から強パワーウェイクアップ。その名の通り遠距離からパワーウェイクを放つだけ。相手によってはしゃがみ強キックの先端にキャンセル(遅め)をかけたから出す方が有効な場合もある(基本戦法A、2つ目は、待ちパターン。

挑発やパワーため、相手の技を誘ったり空振りをしたりとこへ連続技を叩き込むものを使用する連続技は、近距離

基本戦法C。必以上の戦法でキャンセル戦はオウケー、相手の弱キックがMAXにならないよう挑発も忘れなす。By テリー

基本戦法A(ハーフウェイパターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄、4キヤ、しゃがみ強キック遅めキャンセル強パワーウェイクパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チヤンの3キヤ。



ラルフには後ろジャンプ強Pの繰り返してもOK。気絶するそ

基本戦法B(待ち、パターン)が有効なのは全部で1キヤ、それそれ何をするかを説明している。京に対しては画面端で待ち、R、E、D、K、I、C、Kや近い位置で百拾5秒後に素早く立ち弱パンチで反撃し、強ラインジックへつなぐ。また、飛び込んでくることも多いので、できる限り弱ライジングで迎撃しよう。テリーと庵はよくパワーたをするので、ジャンプ攻撃から連続技を狙



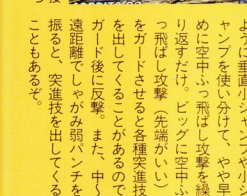
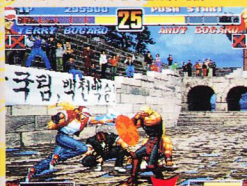
後ろジャンプを繰り返し、必殺技を空中ガード後に反撃だ

キヤラ別攻略

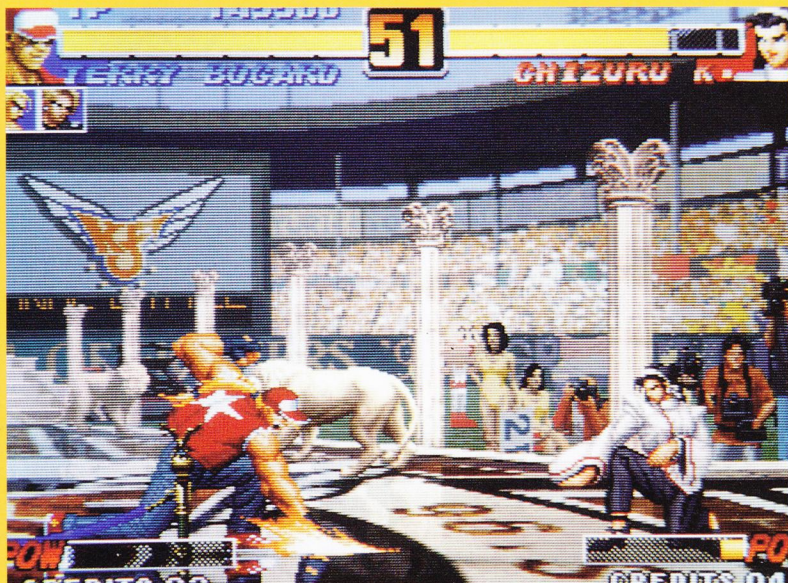
基本戦法C(空中ぶつつ飛ばしパターン)が効くのは全部で9キヤ。紅丸、大門には画面端で先端を当てるようにして出すだけ。アテナ、キム、チョイには画面端で後キジャンプ。それぞれサイコソッド、



弱パンをガードさせて空破弾を誘い...



前転で抜けたあと、ダッシュで接近して背後から連続技を決めることである。



このぐらいの間合いから強パワーウェイブを撃つだけ。サッサと倒して次にいきましょう

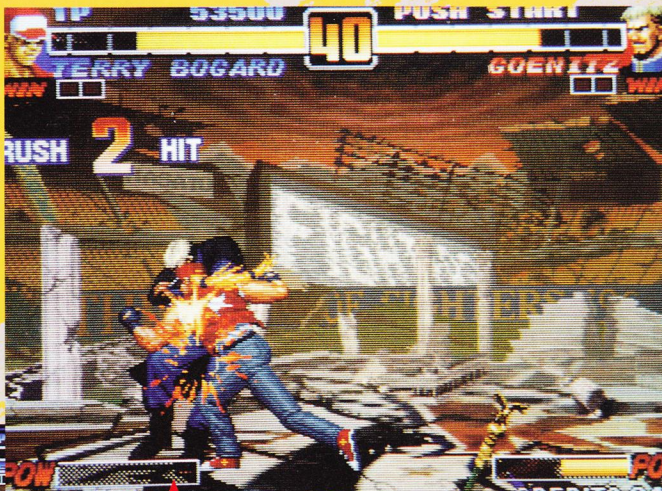
神楽ちづる

基本戦法Aで挙げた遠距離からのパワーウェイブバスターが有効。牽勝でバーフェクトを取ることもできるのだ。

相手に近づかれたら、しゃがみ弱パンチを振ってみよ。相手はジャンプ or 百八活玉響の暴言を出すので、ライジングタックルを出す感じた。

対ボス攻略

ゲニッツ



出現時に連続技を決めることができるのだ

ゲニッツも基本戦法AでOK。しゃがみ強キック←キヤンセル弱パワーウェイブを出す→テレポルトで移動するが、自分の目の前を通過するあたりで近距離立ち強パンチを出す→食らうてくれる。そのままキヤンセルをかけて強ライジングへつないでいこう。

技コマンド表

●投げ技

グラスピングアップー →or←+C

バスタースルー →or←+D

●必殺技

バーンナックル ↓↖←+AorC

パワーウェイブ ↓↘→+AorC

クラッシュシュート ↓↖←+BorD

ライジングタックル →↘↘+AorC

パワーダーク →↓↘+BorD

●必殺殺技

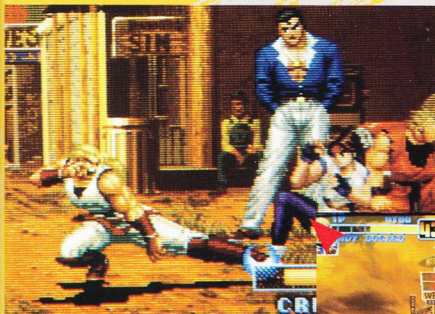
パワーゲイザー ↓↖↖→

+AorC

キャンセルパワーウェイブなら、抜けられてもこちらが先に動けるようになるので…



CPU戦でも大活躍。効く相手にはホンと効くのだ



ヒットしてもガードされても、しゃがみ弱キックから斬影拳



斬影拳で突っ込み...



このように、飛燕疾風脚を誘えるのだ

ふっ飛ばし空キャンセルのコツは、出した必殺技+CDなのだ



この場合、使用するのは強空破弾なので←↓→+CDなのね

基本戦法

1つ目は、飛翔拳をバリバリ出し続けるパターン。キヤラによって仕掛け方が多少変わってくるのだが、大体、先端を当てるようにして飛翔拳を出せばよく食らうてくれるので問題はない。

タウンを奪ったあとは「相手手か起き上がった直後」に弱飛翔拳を出すだけでOK！再び飛翔拳を食らうてタウンを奪えるぞ。以後繰り返して飛翔拳を出せばよく食らうてくれるので問題はない。

2つ目は、一度相手に近づいて、しゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントはそのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキヤラもあるぞ（基本戦法B）。

3つ目のパターンは、待っているだけ。そして、相手が出す技や、行動に合わせて連続技、返し技などを決めていくパターンだ（基本戦法C）。※基本戦法A、Cに比べると、たとえが、タウンを奪った後、相手のパワーゲージを減らしておこう。また、相手（CPU）がパワーためや挑戦をした時は、できるだけ限り攻め込んでいこう。

各種必殺技で攻め通せ!!

アンディ・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

いこう（基本戦法A）。

2つ目は、一度相手に近づいて、しゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントはそのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキヤラもあるぞ（基本戦法B）。

3つ目のパターンは、待っているだけ。そして、相手が出す技や、行動に合わせて連続技、返し技などを決めていくパターンだ（基本戦法C）。

※基本戦法A、Cに比べると、たとえが、タウンを奪った後、相手のパワーゲージを減らしておこう。また、相手（CPU）がパワーためや挑戦をした時は、できるだけ限り攻め込んでいこう。

キヤラ別攻略

A（飛翔拳パターン）が通用するのは、紅丸、アンディ、ラルフ、クラウクの4キヤラ。紅丸の場合は、こちらに歩いてきた時に必ずしゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントはそのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキヤラもあるぞ（基本戦法B）。

B（しゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳パターン）が通用するのは、ジョー、マリ、キム、チャン、香澄、ムチュア、バイスの7キヤラ。ユリ、チャンに対しては、しゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチがいい。また、香澄には、遠距離から飛翔拳を放ち、一度タウンを奪ってからパターンに移ろう。

C（待ちパターン）が有効な相手は、残る16人。反撃のほとんどが近距離立ち強パンチでOKなので、そこから撃撃背水拳へつないでいこう。京が跳び込んできた時は昇龍撃で迎撃し、琴月、陽、R.E.D、K-9をガードし、大門には、画面端でジャンプ強キックの先端を当てるようにして出すだけ。目の前で挑戦をしたらタイレタに斬影拳を打込むか、ダッシュして立ち強パンチを入れるかによろ。リョウに対しては、近間合いでしゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントはそのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキヤラもあるぞ（基本戦法B）。

がみ弱パンチを振って飛燕疾風脚を誘い、空振り後に反撃しよう。ロバートには、遠距離で立ち強パンチを振るとのこと。強龍撃を出してくることを防ぐので、技の引き際に強斬影拳で突っ込みよう。

舞とレオナに対しては画面端で待ち、それぞれムササビパワーをためだしたら、跳び込もう。

また、庵が強炎弾を出してきた場合は、3発目までガードしてから反撃。ギースには画面端で待ち、立ち強パンチを出してきて、硬直中に反撃をしよう。B.I.G.には遠距離で小技を振って、各種突進技を誘い、ガードから反撃をしよう。ケンズワには遠立ち強パンチで牽制しつつ跳び込み待ち、跳んできたら弱昇龍撃で迎撃。クラウザには、近づいてきたらふっ飛ばし空振りキャンセル強空破弾を出してみよう。前転してきた場合はモロに食らうぞ。



神楽ちづる

勝ち方は非常に簡単。近づいてきた時に弱飛翔拳を放つだけ。要は基本戦法Aの飛翔拳ボタンに属するのだ。先

端が当たるようにね。

この位の位置なのだ。早めに出すとガードされてしまうぞ。

対ボス攻略

見事ヒット！あとは挑発やパワーためを混ぜて継続しよう

技コマンド表

●投げ技

剛闘・改 → または ++C
抱え込み投げ → または ++D

●必殺技

飛翔拳 ↓↘↘+AorC
斬影拳 ✓+AorC
我弾拳 斬影拳ヒット中
昇龍弾 ↓↘↘+AorC
昇龍弾 →↓↓+AorC
空破弾 ↘↘↘+BorD
撃壁背水掌 接近して↘↘↘+C
幻影 不知火
ジャンプ中 ↓↘↘+BorD
幻影 不知火 下襲
幻影 不知火 轟地中AorC
幻影 不知火 上襲
幻影 不知火 轟地中BorD

●超必殺技

超裂破弾 ↓↘↘↘+BorD

アンディ特有なものでは、近づいてきたら、ぶっ飛ばし攻撃・空振りキックセル強飛翔拳・相手は真八稚女（みすぢ）を出そうとして、勝手に食いつけることが多い。しかし、近すぎる位置で空振りキックセルをしても飛翔拳が出るまでに真八稚女を食らうてしまうので位置には気を付けよう。相手がパワーをためた時は、迷わず強斬影拳で突っ込み、これまたよく食らうてくれるので、我弾拳まで出そう。そして、ダウンを奪ったあとは、挑発で気力を減らしておこう。その他は草薙京のところで紹介した共通パターンへ持ち込み、しゃがみ弱キック・キヤンセル撃壁背水掌OK。



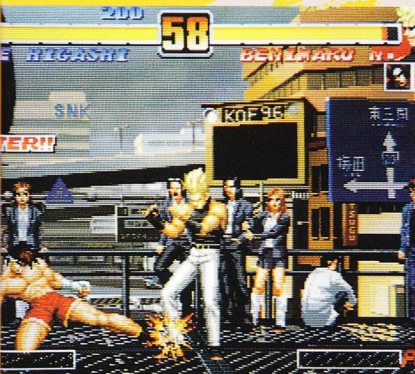
ゲニッツ

おら、天下の宝刀・斬影拳（せんかげけん）で、ヒット後は我弾拳までキツリね。





ガードされても連発していればそのうち当たってくれる



リーチの長い技に弱いCPUには連発するだけでよくヒットする



適当なタイミングで出してしまえば空しくなる



4回ヒットすると気絶するので連続技を決めよう

バターン①は、ひたすら弱ハリケンアッパーを連発するというのが、CPUにはジャリケンアッパーに当たることが多いのだ。ただし、弱ハリケンアッパーは射程が短いので、撃つ間合いはかなりの近め。相手近づくのを持ててから連発モトに入ろう。

バターン①のアレンジで、遠めの間合いで強ハリケンアッパーを連射する方が有効なキャラもある。詳しくはキャラ別攻略を参照。バターン②は、しゃがみ弱ハリケンアッパーは射程が短いので、撃つ間合いはかなりの近め。相手近づくのを持ててから連発モトに入ろう。

バターン③は弱黄金のカカトバターン、ダイレクトに黄金のカカトを出す相手と、しゃがみ強キックやキャンセルで出ていく相手がいる。これも詳しくはキャラ別攻略を参照。

基本戦法



ジョー・ヒガンシ

攻略/DSP-たろりん



密着状態でしゃがみ弱キックが当たったら連続技を

飛び道具は爆烈拳でオラオラ!!

キックバターン。相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックで追い払うようにする。しゃがみ弱キック単体を食べらつてくれることも多いが、狙いは前転。CPUが前をしてくる



京とロバートは、ハリケンアッパーに反応して毒咬みや飛燕旋風脚を出してくるので、射程のやや外からハリケンアッパーを撃つようにしよう。ユリも遠めからハリケンを撃つようにする。跳び越えられてしまうことが多いが、その下をくぐることで、着地点に後ろから連続技を決められる。



京とロバートは、ハリケンアッパーに反応して毒咬みや飛燕旋風脚を出してくるので、射程のやや外からハリケンアッパーを撃つようにしよう。ユリも遠めからハリケンを撃つようにする。跳び越えられてしまうことが多いが、その下をくぐることで、着地点に後ろから連続技を決められる。

バターン①の対策は、京、ラルフ、クラウザー、アテナ、テリ、香澄、ロバート、ユリに対して使う。それぞ

バターン②は、紅丸、レオ、アンディ、舞、マチュアに対して使う。それぞ

バターン③は、ジャンプで跳びまわっているところに黄金のカカトを当てる。ただし、地上をうろうろしている時に黄金のカカトを出してしまえば反撃を食らうので、うろうろモーションの時はバターン②に切り替えて、チャイの行動バターンの判断が重要だ。また、キングに対しては、サライスローズを待って黄金のカカトで返す、というふうに応用できる。

次に、持名のバターンを使うキャラの解説に入る。大門、キム、クンスウ、クラーキは、画面端でジャンプキックを出しての繰り返し。ジャンプの頂点付近で強キックを出すのがポイントだ。

キャラ別攻略

段間がヒットしている決定的瞬間。これだけを繰り返してもパーフェクト勝ちできる

欲張るなら連続技だが、真のジョー使いならば段間オンリーだ（笑）



神楽ちづる

ちづるには非常にイカサバ
ターンが発見されたので紹介
しよう。名づけて「段間パター
ン」。
やることは簡単、画面端ま
で下がってジャンプ弱キック
を出すだけ。ジャンプするの
はちづるが近づいてきてから。
そして、弱キックは下降中に
引きつけて出す。これだけで
いい。

百八活 天神の理を潰すこと
ができるのだ。しかも、そこ
から立ち弱パンチキャンセル
ル爆烈拳の連続技につなぐこ
とができる。
なぜ「段間パターン」かと
いうと、ジャンプ弱キックの
時、ジョーの段間がちづるの
顔にバッチリ当たるため、楽

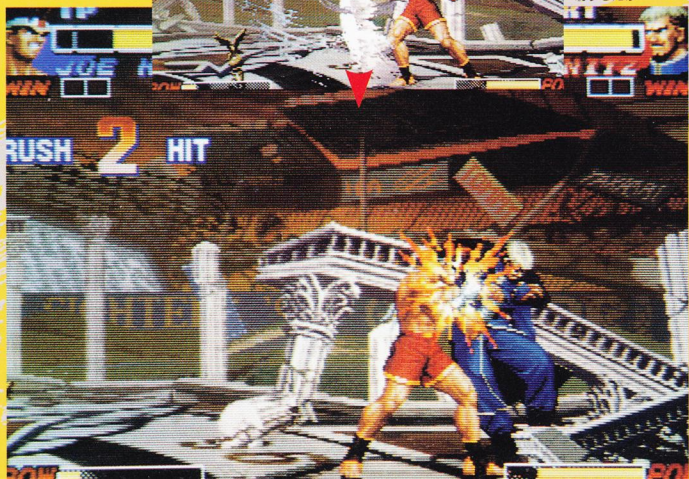
対ボス攻略

弱ハリケンアップバーでゲ
ーニッツのワフ技を誘い、
その終り際のスキに、立ち弱
パンチキャンセル爆烈拳の
連続技を入れる。これでパツ
チリ勝つことができる。
一応注意点を述べておこう。
爆烈拳はきちんとフィニッシュ
までつないでダウンさせ、
その間に挑発を3回してゲー
ニッツのパワーをゼロにする
ように。爆烈拳フィニッシュ
は、きちんと爆烈拳の11段目
にキャンセルをかけて出すこ
と。立ち弱パンチから決めた
時はヒット数表示が12の時だ。



ハリケンアップ
バーで====
を誘い...

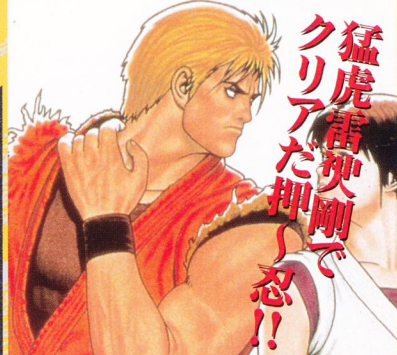
あとはAボタンを連
射するだけ



ゲニッツ

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→または←+C
レッグスルー	→または←+D
●必殺技	
ハリケンアップバー	
↓↘↗→+AorC	
爆烈拳 AorCボタン連打	
爆烈拳フィニッシュ	
↓↘↗→+AorC	
タイガーキック	
↓↘↗+BorD	
スラッシュキック	
↓↘↗→+BorD	
黄金のカイト	
↓↘↗+BorD	
●超必殺技	
スクリュアアップバー	
↓↘↗↓↘↗→+AorC	



リョウ・サカザキ

キャラ別攻略

紅丸は画面端で組み手②。
通常ジャンプをするとスーパージャンプになる。

そう。ゲージをため始めると

アンディは組み手①も有効雷火剛をガードされたら、少

とにかくひねパンを打ち込むだけ。そのうち気絶する



リミウは比較的染なので
がんばってね押忍！

雷虎剛(BOO)。必殺技を出してくると、打撃防御して突き進むのだ



入れるのを忘れず！押忍！
B虎煙拳を撃ってパー

神楽ちづるの略パターンは2通りあるので自分で簡単だと思えた方を使ってね押忍！
A立ち弱パンチで牽制して猛虎雷虎剛でオリヤッ！
開始直後よりちょっと近い間合いで立ち弱パンチ(一発で牽制すると神楽は天神の理または玉響の姿を出すのでそこに打撃防御列果のある雷虎剛を決めてやる押忍！
追い討ちの虎跑もセットで

神楽ちづる

エクトだオリヤパターン。弱虎煙拳の先端に当たる間合いで撃っているだけ。弱、強と交互に撃つていう。手堅くいくなら弱に当ててパーフェクトだ押忍！



このぐらいの間合いから立ち弱パンチで誘って...

対ボス攻略

ゲニツの攻撃パターンつす押忍！弱虎煙拳を先端が当たる間合いで撃つと、ゲニツは虎煙拳を跳び越えられずに当たるか、竜巻を残し裏に回り込む。びょうがを出してくるので、回り込まれたら落ち着いちゃがみ強パンチキャンセル雷虎剛をたたみ込め！
追い討ちのオウラッ！(虎咆)まで決めてパーフェクトを狙え！
押忍！
ゲニツに対しては、まず虎煙拳でフエクトを誘う



ゲニツ

そして、出陣時のスキに背後から連続技を叩き込めよう



技コマンド表

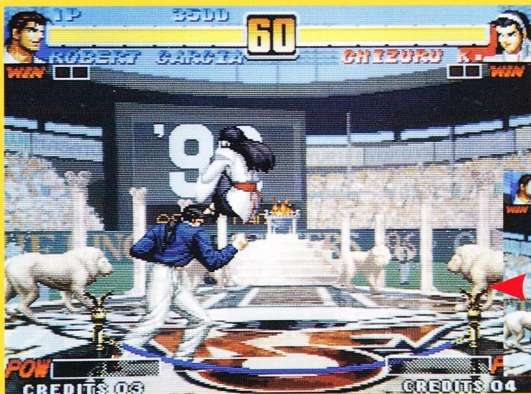
●投げ技	
谷落とし	→または→+C
巴投げ	→または→+D
●必殺技	
虎煙拳	↓↘↘+AorC
虎咆	↓↘↘+AorC
雷虎剛ヒット中に	↓↘↘+AorC
飛燕疾風脚	↓↘↘+BorD
極限流連舞拳	接近して→↘↘↘+C
猛虎雷虎剛	↓↘↘+AorC
●超必殺技	
霸王翔龍拳	→↘↘↘+AorC
龍虎乱舞	↓↘↘↘+AorC

ここには極限流連舞拳ヒット後の追い討ち攻撃を紹介したいと思う押忍！
追い討ちには空中攻撃、必殺技のどちらかを入れることが可能ダウンを奪え、安定したダメージを狙う空中ふっ飛ばし攻撃が最良、連舞拳ヒット後ダウンさせず連続にいきたい時は大ジャンプ強蹴りを空中で当て、着地に「もうい



●お得情報

「通があるのだから」



跳びこんでるので離すと
迎撃してよく



この間合いからしゃがみ弱キックを出すと...

神楽ちづる

たらのパターンがきかなく
なってしまうので、大ジャン
プで飛び越すようにしよう。

対ボス攻略

ゲニッツ

技コマンド表

●投げ技	
龍蹴脚	→または←+C
首切り投げ	→または←+D
●必殺技	
龍撃拳	↓↘↘+AorC
龍牙	↓↘↘+AorC
飛燕旋風脚	↓↘↘+BorD
飛燕龍神脚	↓↘↘+BorD
ジャンプ中↓↘↘+BorD	
極限流連舞脚	接近して↓↘↘+D
●超必殺技	
霸王翔吼拳	→↘↘↘+AorC
龍虎乱舞	↓↘↘↘+AorC

離れた間合いから強龍撃拳を出すとひょうかをしてくる



ラウンドが開始したらとり
あえず画面いっぱいになる。
そうしたら、強龍撃拳を撃つ
てみよう。するとゲニッツ
はデレボート技のひょうかを
出してくる。ひょうかの出現
場所は、自分の前や後方
の密着した位置、やや離れた
位置の時は龍撃拳に勝てない
の時は龍蹴脚を出してくる。
乱舞技をガードしたる連舞技
(しゃがみ強パンチ+極限流
連舞脚+ジャンプ+飛はし
攻撃)を入れる。投げてい
い。これ繰り返していう。
ゲニッツがダウンしてい
間は、挑発をしてパワーゲ
ージを減らすこと。
もう一つのパターンは、ま
ずしゃがみ弱キックをガ
ードさせて、裏回りジャンプ弱
キックで注意しなけれ
ばならない。これは、ジャン
プ弱キックはかなり深めにガ
ードさせて、密着した位置に
着地するということ。そうし
ない、極限流連舞脚の出か
りに反撃されてしまう。



ひょうかをしてからのみずちをしっかりとガードしてから連舞技をぶち込んでおこ

●お徳情報

超必殺技が出せない状態で
キャンセル超必殺技をやると、
通常技が2HITになる。こ
の時の強パンチの2段目にキ
ャンセルがかかる。これを利
用して、裏回りジャンプ弱キ
ック→立ち強パンチ→霸王
翔吼拳→極限流連舞脚→ジャン
プ+飛はし攻撃といった連
続技を入れてみよう。
つまり10月号で紹介した連
T増えるということじゃない！

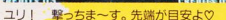
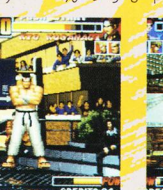
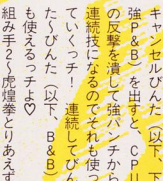


体力ゲージとパワーゲージを確認
してからやるようにしよう



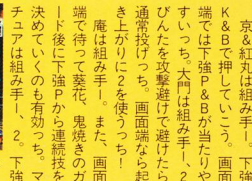
攻略／蒼炎闘士ゆ一ち

組み手①しゃがみ強キック
強キックをキャンセルしたてヨ
リゴリよくつちパター
通常技で最も長いしゃがみ
強キックをキャンセルして強
び出した(以下、**びんた**)
を出していくつち①ピ
タをガードされたら、再び
組み手②虎爆撃とあいます
強キックをキャンセルしたて
の反撃を潰して強びんたから
の連続技になるのでそれを使
っていくつち②連続してび
んた(以下、**B&B**)
も使えるつち③



撃つとくっつくパターン。
全キヤラには通じないが、
間合にに応じて弱or強虎煌拳
を撃ていく（先端が望まし
い）っちょー！ ラウンド開始
直後やCPUが近づいてきた
所に撃ていくとくっつく。画
面に追いつめ、起き上がった
所に弱を単発で撃ていくと、
より効果的（はまりやすく、
やりやすい）っちょー！ あく
まで組み手への延長上とし
て使っていくっちょー♡

ほぼ組み手ーでいい。ここ
では百烈びんたをガードさ
せた後の対処を紹介するっチ
よ！



で対処するっ。舞は庵と反
 じて花嫁屏以外の必殺技に反
 撃っ。香澄は組み手、2
 パチーん 私の浪り手は百万馬

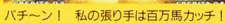


すかK&Bをカールドされたら、下はK&Bをカールドされたら。すかさず弱虎煌拳を撃とった。

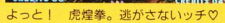
「やった！ 虎煌拳。逃がさないッちゃっ！」



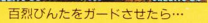
A screenshot from the arcade game 'Shin Sangokushi 2'. The scene depicts a stage with several characters, including Kiyomasa in a red and gold armor. The top of the screen shows a score of 150,000 and the text 'SHIN SANGOKUSHI 2' and 'KASUME TORYU'. The bottom of the screen displays 'CUTS 02' and 'CREDITS 06'.



サプライズローズの連発には



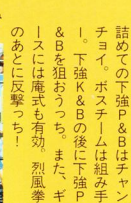
で対処するっち。舞は庵と同じで花蝶扇以外の必殺技に反撃っち。香澄は組み手1、2下強K&Bをガードされたらすかさず弱虎煌拳を撃とう。



手」。アテナと拳勢は、紐く
B、拳勢は下強Kと下BとB
Bの使い分けで牽制。柳
はしがみ弱キックで牽制。柳
は達達には連続技、回転的空
突拳は下強K、跳び込みには
伸びきった下強Pで楽勝だ！
組み手一も有効つ。下強K
ームは組み手一、2。下強K
& BとBとBは三人共、追い



おう。Iは下強K&B。猥狼
2。ラウンド開始から2を使
ちう。Iは組み手I。下強K、
P&Bを使い分けようっち！
リヨウは魔式。しやがみ弱キ
ツクを牽制して飛燕疾風脚を
誘い、連続技す！。ロバ
ト&ユリは組み手I。ロバ
トはびんだ後に弱虎爆撃で反
撃を潰せ！。ユリは攻めてき
た所に遠距離立ち強キツクの
先端を当てていくだけでいけ





フェニックスアロー強し！ これだけでゴリゴリ押ししていけるよ



こんな感じで起き上がりにはドントンかきねていこう

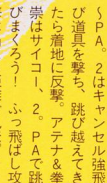
サイコブルーフェニックスアロー以下P.A.乱発ハタリン。当たらうが、ガードされたうがも構いなしにAで跳びまくる。基本的には強P.A.を使い、P.A.をガードされた時は前へ、垂直、後へのいずれかがキャンセルし再びP.A.を出す。

出する。P.A.ガード後の反撃するキャラがいるので、キャラによって3種類のジャンプの使い分けが必要なの。サイコ2.1の飛びは必殺攻撃をブッポン振るぞバスター。ぶっ飛び必殺攻撃を連発しつつCPに近づいていこう。近づくにつれてきた所を狙い撃ちする。感で使う。CPの起き上

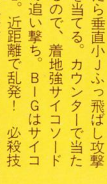
の技は連距離立ち強パンチ、対空技にはしゃがみ強パンチを使っていこう。牽制もしやも必殺技で突っ込んでくるキャラがいるので、ガード後に近距離強P.強サイコガードの連技を決めよう。



やめない娘にはダッシュからお仕置よ



対空の下降は早めにしなさい



小ジャンプして早めに出すのがコツよ！

基本戦法



あさ みや 麻宮アテナ

攻略/蒼炎闘士ゆーち



ブッポン振ろう。避けは歩いて投げ！

がりにもぶっ飛びは必殺攻撃を重ねていくが、これも根元が先端のどちらかを重ねていく。どっちを使うかはキャラによってさまざま。キャンセル必殺技を使う時もあります。サイコ3の画面端で待つ通常技を打てたり、牽制して撃退するパターン。基本的にはやみで待つ。通常技で牽制する。CPUは何かしらアクションを取ってくるので、そこを撃退するが、ガード後に反撃しよう！ 牽制はしゃがみ弱キックがメイン。当てる

アテナは基本戦法をどれもくねなく使うのでややすく。くらと分クリアも比較の楽だよ。さあレッツトライ！ 1. 京と紅丸はサイコ3。2. P.A.をガードされたら前方ジャンプP.A.を出そう。ダウン後は起き上がりにつっ飛びは攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3。画面端でひたすら連距離立ち強パンチ。前転させておけるに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！ 八神チームはサイコ3。P.A.後は後方J.P.A.。庵はサイコ3も有効。牽制はナシ。薔花、鬼虎は後方反撃だ！ 対空も安定。キングはサイコ3。2.でウイングさせて、起き上がりには跳が越しP.A.を出そう。舞はサイコ3。牽制はナシ。



レバー後ろに入れて連発。前転防止！



近づいてきた所に狙い撃ちい〜♡

キャラ別攻略

たら対空、前転は投げに化けるので問題なし。テリーはサイコ3。2. P.A.をガードされたら前方ジャンプP.A.を出そう。ダウン後は起き上がりにつっ飛びは攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3。画面端でひたすら連距離立ち強パンチ。前転させておけるに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！ 八神チームはサイコ3。P.A.後は後方J.P.A.。庵はサイコ3も有効。牽制はナシ。薔花、鬼虎は後方反撃だ！ 対空も安定。キングはサイコ3。2.でウイングさせて、起き上がりには跳が越しP.A.を出そう。舞はサイコ3。牽制はナシ。

アテナは基本戦法をどれもくねなく使うのでややすく。くらと分クリアも比較の楽だよ。さあレッツトライ！ 1. 京と紅丸はサイコ3。2. P.A.をガードされたら前方ジャンプP.A.を出そう。ダウン後は起き上がりにつっ飛びは攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3。画面端でひたすら連距離立ち強パンチ。前転させておけるに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！ 八神チームはサイコ3。P.A.後は後方J.P.A.。庵はサイコ3も有効。牽制はナシ。薔花、鬼虎は後方反撃だ！ 対空も安定。キングはサイコ3。2.でウイングさせて、起き上がりには跳が越しP.A.を出そう。舞はサイコ3。牽制はナシ。



大ジャンプなどで神楽を跳び越えてから...

ボス攻略は甘い甘いっす！
好物のいちご大福を口の中に
ほうばりながらクリアアよん
大福く垂直ジャンプしてフ
エニックスアローだねっ♡
ちづるを大ジャンプで跳び
越して強P.A. シャンプ頂点
ぐらに。その際、
ちづるは百活。天神の理を出
す。ちづるの背中にも当たる
ようにすれば問題ない！ダ
ウン後はダッシュで近づき、
起き上がった所に再び、跳び
越しor垂直ジャンプP.A.で攻
めよう。間合いは1キヤラ分
ぐらいが離れているといい！
大福くふっ飛ばし攻撃から
サイコフレクターだねっ♡
ふっとはし攻撃キャンセル
強S.Rを出していくだけ。ふ
つとはし攻撃の手直ぐらいを
目安に。間合いが悪いと返さ
れるので注意！ 強の飛び道
具に変えてもクワッ♡

神楽ちづる



「フェニックスアロー〜♡」で戻ってくれば御覧の通り。後は繰り返しましよ。いそ〜い完壁っ！

技コマンド表

●投げ技

ビットスルー

→または++C

サイキックスルー

→または++D

サイキックスラッシュ

ジャンプ中↑以外+CorD

●必殺技

サイコボールアタック

↓+AorC

フェニックスアロー

ジャンプ中↓+AorC

サイコフレクター

↓+AorBorD

サイコソード

→↓+AorC

空中サイコソード

ジャンプ中→↓+AorC

サイキックデレポート

↓+AorBorD

●超必殺技

シャイニングクリスタルビット

→↓+AorC

空中シャイニングクリスタルビット

ジャンプ中→↓+AorC

クリスタルシュート

ジャンプ中→↓+AorC

空中シャイニングクリスタル

ビット中に→↓+AorC

空中クリスタルシュート

空中シャイニングクリスタル

ビット中に→↓+AorC

●お心得情報

どうもおく歌って踊れるア
イドル麻宮アテナ「シジョ
N」のお時間です♡今回
はアテナのマル秘情報を教え
ちゃうわ。超必殺技でシャイ
ニングクリスタルビット(S
C.B)っていう技があるでし
よ。実はそれを身にもどした
状態で移動することできる
のよ。まずS.C.Bを普通に
出して、そのS.C.Bをタ
ンして、そのS.C.Bをタ
ンして、立ち弱パンチや立ち
強キックで潰してもらおう。

カウンターで潰してもらい即入力！



わあ〜い♡出したまま
動けるゾッ。超完璧！

そしてアテナののけぞりが終
わった時に素早くもう一回S
C.Bを出してみると、あんな
不思議なS.C.Bを出したま
ま動くことができるようわ
動ける

時に再び入力すると、一度に
二重のS.C.Bをまともうこ
もできる♡動ける時には他
の必殺技も出るので対戦中
も効果抜群！一度は試して
みてね。あつ♡ 終りの時間
ねっ「シジョN」の麻宮ア
テナです。バイバイ♡

強のサイコボールまでガードさせると...



ラウンド開始後は後転して
C.P.U.の出力を見よう。近づ
いてきたらふっ飛ばし攻撃キ
ャセル強の飛び道具をカー
ドさせよう。その後様子を見
ていると、ゲニッツは跳び
込みか竜巻を残して移動す
る。ひょうがのどちらかで反
撃してくる。しかし、どちら
も強サイコソードで撃退可能
見て当てるにっ♡

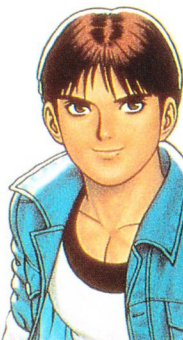


「ひょうが」か跳び込みを出してくるが、サイコソードで撃退可能！ コメンなさい。

対ボス攻略

ゲニッツ

ほな、強い技使えて
クリアしよか！



けんすう 椎拳崇

攻略/ジェイケイ

基本戦法

まず最初に連続技から。相手の必殺技のスキにはほぼ距離を立ち強キックでキャンセル連打・地龍を、気絶させるときはジャンプ強キックで近距離で弱キック・キャンセル連打・天龍を、決めるといいだろう。それでは2つの基本戦法を解説しよう。

●立ち強キックパターン
相手歩いてきたところに、遠距離立ち強キックの先端を当てていくパターン。注意が必要なのは相手の通りだ。

まず、立ち強キックを前転で抜けてくるような相手。前転に充分気をつけておき、抜けたらすぐにレバー前下で抜けるようにしよう。次に、立ち強キックを食らった（ガードした）あと、スキのある技を出すことがある（ガードした）。あと、スキのある技を出すことがある（ガードした）。あと、スキのある技を出すことがある（ガードした）。

●超球弾パターン
間合いを離して弱の超球弾を連発するパターン。相手が跳び込んで来た場合は、遠い時は着地をしゃがみ強キックで返せば、近い場合引きつけて弱龍弾で返さず、地上で3回ヒットさせる。そのあと、起き上がり、超球弾を重ねて繰り返していい。近つかれたときはしゃがみ強キック・ヒットでも同じ。キャンセル強超球弾のあと、続けて弱超球弾を撃つ。

●挑発＆パワーためめ
いのちのほかに庵とテリだが、ほかのキャラに対しては見逃さずにしよう。ピンクに対してはしゃがんで、そうすれば奴の遠距離立ち強キック2段階をかわせるので、スキに立ち強キックが入る。たまに出す突進技はガード後に反撃。

超球弾の後ろをダッシュで追いかけて、着地にしゃがみ強キックを置いておくべし。

レオに対しては画面端でXキャラバリーを待ち、ガード後反撃。香澄は強耐。ガードを固めて待って、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。もしヒットしたら起き上がり、しゃがみ強キックを重ねよう。舞は歩いてきたときに龍連打・地龍を出すやと食って、くれることがある。ガードされてもすぐにしゃがみ強キックを出すのは高い確率でヒットする。ムササビの舞や必殺忍弾はガード後に反撃可能。シグはサブライムローズを連発するので、タイミングを計って（1回ガードした直後）やりやすい。早出の龍連打・天龍が垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で返す。



先手を当てること。そのうち気絶するぞ



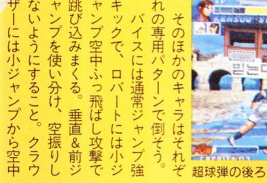
反撃して、相手と間合いにのりだ。空技で迎



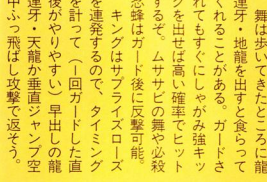
ヒットするところが多いが、たまに跳び越えてくる。



超球弾の後ろをダッシュで追いかけて



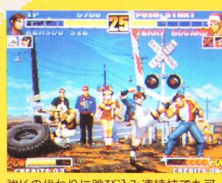
着地にしゃがみ強キックを置いておくべし



レオに対しては画面端でXキャラバリーを待ち、ガード後反撃。



香澄は強耐。ガードを固めて待って、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。



強Kの代わりに跳び込み連続技でも可

相手。立ち強キックを当てたら相手の様子をよく見るようにして、空振りのスキに立ち強キックを当てればOKだ。最後に、挑発＆パワーためめを多用する相手、これも必ずくやめることは少ないので、ダッシュで接近して立ち強キックで跳飛ばしておう。

まず立ち強キックパターンから。勝手に食らうのは大門、アンイ、ラルフ、ギース。前転で抜けてくるのは紅丸とクラウ。大技を出すことがあるのは、紅丸（雷龍拳、雷光拳、マチュア（テスベア）、アテナ（サイコフレクタ）、ユリ（虎煌拳））。少しも近いと当たってしまうので注意。

超球弾パターンは、京、チン、ケンスウ、チャン、チョイに有効。跳び込みにしてだが、京は中途半端な間合いが多ので、しゃがみ強キックで、チンにはしゃがみ強キック、ケンスウには弱龍弾で、大々大、チョイには間合いによって使い分けよう。チャンに対しては、弱超球弾を撃つたすぐにダッシュで追いかけて、チャンが垂直前ジャンプでかわしたら着地にしゃがみ強キックを当てる。

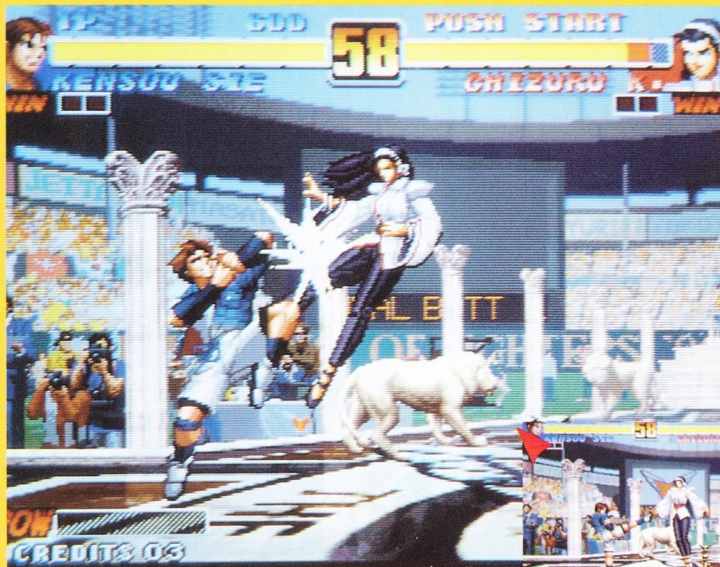
超球弾の後ろをダッシュで追いかけて、着地にしゃがみ強キックを置いておくべし。

レオに対しては画面端でXキャラバリーを待ち、ガード後反撃。香澄は強耐。ガードを固めて待って、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。もしヒットしたら起き上がり、しゃがみ強キックを重ねよう。舞は歩いてきたときに龍連打・地龍を出すやと食って、くれることがある。ガードされてもすぐにしゃがみ強キックを出すのは高い確率でヒットする。ムササビの舞や必殺忍弾はガード後に反撃可能。シグはサブライムローズを連発するので、タイミングを計って（1回ガードした直後）やりやすい。早出の龍連打・天龍が垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で返す。

キャラ別攻略

超球弾の後ろをダッシュで追いかけて、着地にしゃがみ強キックを置いておくべし。

レオに対しては画面端でXキャラバリーを待ち、ガード後反撃。香澄は強耐。ガードを固めて待って、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。もしヒットしたら起き上がり、しゃがみ強キックを重ねよう。舞は歩いてきたときに龍連打・地龍を出すやと食って、くれることがある。ガードされてもすぐにしゃがみ強キックを出すのは高い確率でヒットする。ムササビの舞や必殺忍弾はガード後に反撃可能。シグはサブライムローズを連発するので、タイミングを計って（1回ガードした直後）やりやすい。早出の龍連打・天龍が垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で返す。



開始直後より少し近い間合
いで遠距離立ち弱キックを出
したあと、間をおかずに龍連
牙・天龍を出してみよう。跳
び込んできたり必殺技を出し
たところにとつとずるぞこ
れを繰り返せば楽勝なのだ。

龍連牙・天龍のジャンプ攻
撃と相打ちになったり、必殺
技を出したところー1段しか
当たらなかった場合は弱キッ
クを出す間合いが速く、対空
系の必殺技を出されるよう
に近しいこと。間合い調

神楽ちん

節の参考にして欲しい。

画面端に追いつめられたら、
歩いてくるところをギリギリ
まで引きつけて超球弾を出す
パターンに切り替えるといい



立ち弱Kで相手の行動を誘って...

すぐに龍連牙・天龍で返す。弱Kの硬直が解け次第たらすぐに出すこと

対ボス攻略

まずは画面の端々端々に離れ
て弱超球弾を撃つ。するとゲ
ーニッツはワープ技で抜けて
くるのだが、少し前に歩けば
出現するところを捉えること
ができる。(Cボタン投げを使
う)あとは起き上がりにも強
超球弾を重ね、続けて弱超球
弾を出せば再びワープしてく
るので、同じことを繰り返せ
ばOKだ。たまにジャンプし
てくるが、大抵空中で食らっ
てダウンするので問題ない。
奴が歩いてきて間合いを離
せないときは、画面端まで後
退して中間距離で弱超球弾を
撃つべし。そのあとジャンプ
やワープで目の前にきたゲー
ニッツを投げれば、前述のパ
ターンに移行できるぞ。

ゲーニッツ



端と端に離れて弱超球弾でワープさせ...

技コマンド表

●投げ技

免勲 → または ++ + C

巴投げ → または ++ + D

●必殺技

超球弾 ↓ + + + A or C

龍騎砕 ↓ + + + B or D

龍連牙・地龍 ↓ + + + A

龍連牙・天龍 ↓ + + + C

龍爪撃 ↓ + + + A or C

ジャンプ中 ↓ + + + A or C

●超必殺技

神龍湊炮裂脚 ↓ + + + + + B

神龍天舞脚 ↓ + + + + + D

ちよっと歩いて出現地帯を投げ、根気よく繰り返すべし





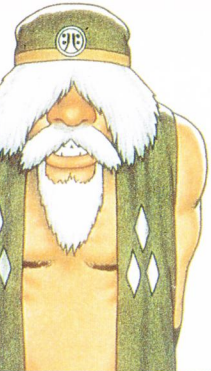
跳びかみや突進技がきたら起きる。これだ！レバー1+2+3でも可能。



これだけで勝てる相手も多いいのだが、アレنجが必要。相手もいので解説しよう。まず、寝る飛び道具を撃

基本戦法

寝まくっても文句いわれないゾ!!



ちん げん さい
鎮元斎

攻略/ジェイケイ



次に、ダツシュ(歩き)でスズンズ接近してくる相手。そのまま寝てはいる足払いや投げを食らうてしまうので、接近してくるのを確認したら早めに鯉魚反脚を出して、返り討ちにしてやる。そのほか、寝つ転がっているときに相手が挑発したら、すぐに↑+Bを出せばヒットさせることができることも覚えておくといだらう。

つてくる相手。こういう相手には、レバー1前で相手の通常技がギリギリ届かない程度の間合いまで移動して待つ。そして、飛び道具が頭上を通過したら龍蛇反脚(以降↑+Bと表記)で↑+Dで反撃してやろう。↑+Bはその場ですぐに出し、↑+Dはレバー1前まで進んでから出す。相手によって使い分けよう。



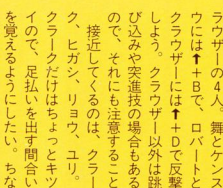
これだけで勝てる相手も多いいのだが、アレنجが必要。相手もいので解説しよう。まず、寝る飛び道具を撃



寝ていれば鬼魔さに当たることはない。降り際に反撃すればOK

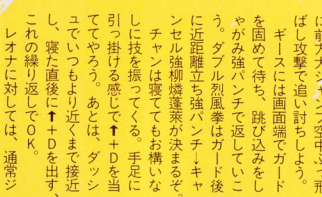


庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。



スズンズ接近してくる相手。そのまま寝てはいる足払いや投げを食らうてしまうので、接近してくるのを確認したら早めに鯉魚反脚を出して、返り討ちにしてやる。そのほか、寝つ転がっているときに相手が挑発したら、すぐに↑+Bを出せばヒットさせることができることも覚えておくといだらう。

寝てからの↑+D対空&突進技返して勝てるので、京、紅丸、マチユア、バリス、テリ、アンデット、アテナ、チン、チョー、ビツク。飛び道具を撃ってくるのは舞、ケンズウ、ロバート、クラウドの4人。舞とケンズウには↑+Bで、ロバートとクラウドには↑+Dで反撃してやろう。クラウド以外は跳び込みや突進技の場合もあるの、それに注意すること。接近してくるのは、クラーク、ヒガン、リョウ、ユリ。クラークだけはちょっとキツイので、足払いを出す間合いを覚えるようにしたい。ちなみに、ヒガシのハリケンア↑+Dは寝てれば当たらない。↑+Bで反撃できるぞ。



庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。



庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。

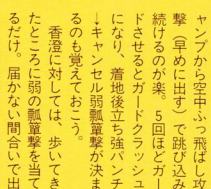


庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。

そのほかのキャラは専用のパターンを使つて闘おう。大門に対しては、画面端で後ジャンプ強キック(早出し気味)を繰り返すだけ。キングはサブスラッシュを連発してくる。画面端で待ち、ガードした直後に寝て次のサブスラッシュを↑+Dで返そう。引きつけないと相討ちになりやすいので注意。ラルフとキムには、やはり画面端まで後退。近づいてきたら後ろジャンプして早めに空中中つ飛び攻撃を出してみよう。よくヒットするぞ。



必ず相手と当たるうちに可能。これだ！レバー1+2+3でも可能。



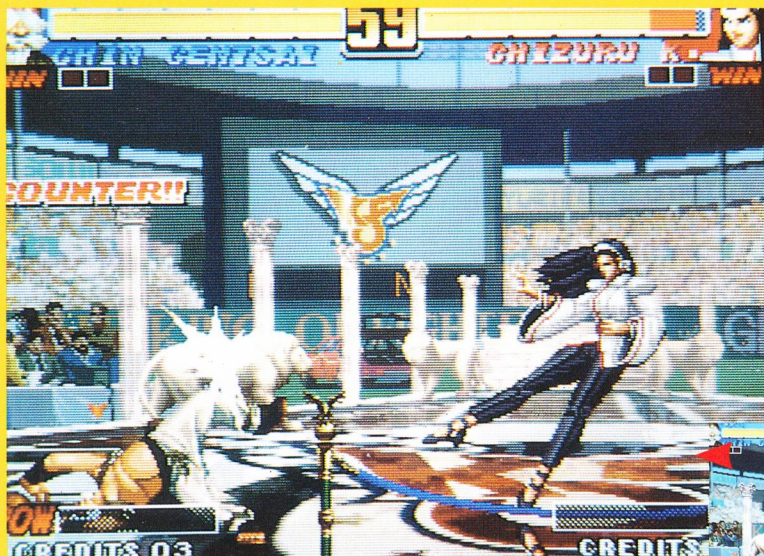
庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。



庵も近づいてくるが、勝手に鬼魔きを出すことが多く。そのスキに↑+DでOKだ。

少し近めでも寝てすぐ起きる。攻撃してきたらこうしてヒットするぞ。

キャラ別攻略



起きるだけ。とにかく簡単。必殺技が出せれば勝てます

相手がちづるでも簡単に勝てる。
ます寝て、突進技がきたら...

非常に簡単。とりあえず適
当に寝るところは突進技を
出してくるので、それを↑+
Dで返せばいいだけ。

たまくにやる気をなくして
(?) 動かなくなるが、そん
なときはレバ1前で移動して
↑+Dを当てればいい。

神楽ちづる

対ボス攻略

技コマンド表

●必殺技	
強飲酒	→または↑+C
逆蹴投げ	→または↑+D
●必殺技	
龍拳撃	↓↘↑+AorC
柳原葉	↓↘↑+AorC
回転の空突拳	→↘↓↘↑+BorD
・酔拳巻中	→↑+BorD
・望月酔中	↘↘↓↘↑+BorD
酔拳巻終	↓↘↑+AorC
望月酔	↓↘↑+BorD
・望月酔中	↘↘↓↘↑+BorD
●超必殺技	
轟雷炎地	↓↘↓↘↓↘↑+AorC

こいつは寝たのに反応して
突進乱舞技を出したり、ダツ
シュしてきたりする。突っ込
んできたのを確認したら、↑
+Dで迎撃してやろう。遅れ
ると投げを食ったりするの
で、「きたよ」と思ったらす
ぐに出してしまおう。

注意点は、遠い間合いで寝
てしまおうと巻に当たってし
まうということ、開始直後ぐ
らい、もしくは少しだけ近め
で寝るようにすること。

●酔拳巻翁のコンテナサイ

突然フラフラになる酔拳巻
翁。9月号では「投げ以外に
対して無敵」と書いたけれど、
弱で入力した場合は頭のあた
りに、強で入力した場合は足
元に食らい判定が残っている
ことが判明。こめんさい。い
あまり使わない技ということ
で勘弁してください。



寝るゲーニツは突進してくるものが多くけど、

殺意を感じたらすぐに起きるはいだけ。素子だ

ゲーニツ



強は足元が弱點、使い分けが
重要。↑があまり使わないが

神楽ちづる

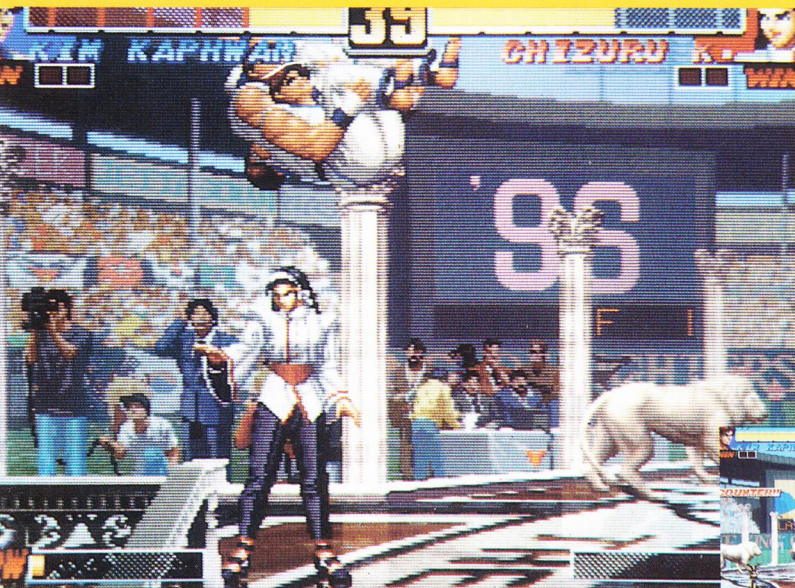
相手がある程度近づいてきたら、垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をガードさせる。このあとすぐに相手の方にジャンプし、空中吹っ飛ばし攻撃を出すとかウンターで当たって、着地したらすぐに後ろに逃げる。

空中ぶつ飛はしは早めに逃げる。さすれば対技を潰せるのだ。

ゲーニッツ



着地でしゃがみ弱キック。なぜかヒットするので連続技につなごう



もし追い詰められてしまったら、大ジャンプで跳び越えて反対側に逃げよう

技コマンド表

●投げ技	飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD	ため→+BorD	ため↑+AorC
首極め落とす	流星落	ため→+BorD	ため↑+AorC	
→または↘+C	空砂塵	ため↑+AorC		
殺脚投げ	●超必殺技			
→または↘+D	鳳凰脚	↓↘↙+BorD		
●必殺技	・ジャンプ中	↓↘↙+BorD		
飛燕斬				
半月斬				

近づくきたらジャンプ弱パンチで跳び込んで…
まず、ジャンプ弱パンチをガードさせる。着地したら、しゃがみ弱キックを出す。と当てるので、しゃがみ弱キックし、しゃがみ弱パンチ、空砂塵といった連続技をぶち込む。その後は、相手の起き上がり、にジャンプ弱パンチをガードさせて、同じことを繰り返していいのはOK。

●お徳情報

キム(の→or+C投げ(首極め落とす)をキムに決める。なぜかダメージが2倍になる。まさにお手紙ちょうだいといったところか。



また、画面端で昇り大ジャンプ弱パンチをやって4HITになった時、再び昇り大ジャンプ弱パンチを出すと、昇り大ジャンプ弱パンチ・キム・セル飛脚・昇り大ジャンプ弱パンチが連続技になる。ほかにも、空中ぶつ飛はし攻撃をカウンターで当て、浮いた相手に強飛燕斬を当てると、体力半分を奪えるぞ。



CPUを攻略する際に、基本となる戦法を紹介しよう。

●鉄球大回転パターン

ひたすら強の鉄球大回転を出し続けるというもの。ヒットしたらABCD同時押しで強制停止して、再び強の鉄球大回転を出していこう。

基本戦法

最初は後転で離れつつ連打すれば、出す前に通常技が暴発して反撃されることが少なくなるぞ。また、レバーが下に入ればおけば、しゃがみ強パンチ空振りキャンセルで大回転が出ることもあり、お得

●跳び込み強キックパターン
多少小じどされても気にしないで、ガジャンプ強キック（早めに出す）で跳び込みまくるパターンだ。間合いによ



チャン・ユーハン

攻略／ジェイケイ

って、垂直ジャンプと前ジャンプを使い分けていこう。

● 後ろジャンプパターン
画面端で後ろジャンプ強キック（やはり早めに出す）を繰り返すというもの。たまに目の前で挑発するので、立ち強パンチで殴っておこう。

●空中ぶつ飛ばしバターン
垂直(間合い)によって前方
小ジャンプ空中ぶつ飛ばし攻
撃を、先端を当てる感じで出
していくバターン。早めのタ
イミングで出してしまおう。



このときのふっ飛ばしは昇り気味に出そう



キヤラ別攻略

まずは鉄球大回転パターン。
これは、京、紅丸、キング、
ユリ、ケンスウ、チヨイの6
人に通用する。

空中ふっ飛ばしパターンだ。
庵に対しては、中間距離か
ら後ろ小ジャンプして出すと
ヒットしやすい。

出し、2ヒットを狙おう。



そのほか、キアラは専用のパターンで叫ぶ。

香澄、レオナ、アテナ、ジョーは、後述するパターンで転ばせられた。大回廊は、転ばせられたらすぐにA B C Dで停止したあと、起き上り後に空中で一瞬は、攻撃の先を空をねるパターンに移行しよう。

香澄は、歩いてきたしやがみ強さを当てて、遅めのキヤンセルで腕鉄球を弾き碎けを出すことに。レオナは、レオナに対しては、両面端

まで後退して待っている
とXキャリバーとグランドセイ
バーを出してく。ガード後
に大破壊投げて反撃しよう。
アテナだが、開始直後ぐら
いの間合いで立ち弱バッチを
空振りして跳び込みを誘い、
そのままボタンを連打して鉄
球大回転で迎撃しよう。



リ 誘いの弱パンチはこのぐらいの間合いて



ヨウはたまに突っ込んでくるが、しゃがみ弱キック・弱飛燕疾風脚という連係を多用するのデ、ガード後にしゃがみ弱バンチ・キャンセル弱鉄球大回転で反撃すればいい。

アンデイに対しては、画面端まで後退、奴が歩いてきたりしゃがみ弱弾を出したりしてみよう。空破弾を誘えることが多い。ガード後に大破壊投げで反撃して繰り返そう。

ち弱パンチを出しているところ、タイガーキックを誘えることがある。ダツシユで近づいてしゃがみ弱パンチ・キャンセル弱鉄球大回転を叩き込もう。ラルフとリヨウには、先端を当てる感じで遠距離立ち強パンチを出していくだけ。リ



神楽ちづる

対アナ戦と同じように、開始直後ぐいとの間合いでAボタンを連打し、立ち弱パンチで弱鉄球大回転と出すと、跳んできたり必殺技を出す

したりして食らってくる。あとはこれの繰り返しでOK。

この間合いでAボタンを連打。自動的に攻撃を逃して...

対ボス攻略



近づいてきたら技を出せずに小ジャンプして...

こいつに対しては、離れているときはガードに徹する。そして、奴がパワーをためはじめたら、ダッシュから中ジャンプして空中で飛はし攻撃を食わせてやろう。歩いて近づいてきた場合は、技を出せずに小ジャンプ（近いときは垂直、やや遠いときは前）、着地と同時に大破壊投げを狙うと決まりやすいぞ。これらの方法で飛ばせたら、空中で飛はし攻撃を重ねるパターンで倒してしまおう。

ゲーニッツ

着地で大破壊投げが結構決まる。投げたとき空中で飛はし攻撃を食わせてやろう。

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	→または←+C
鎧締め	→または←+D
●必殺技	
鉄球粉碎撃	←ため→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ため↑+BorD
大破壊投げ	接近して→↓↙+C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↙↘↓↙+AorC



頼るでヤンキー!!



チョイ・ボンゲ

攻略/モリスケ

基本戦法

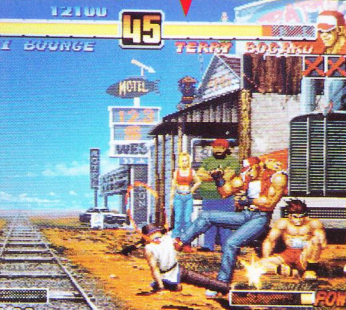
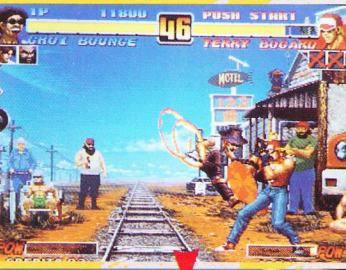
基本パターン①は強飛翔脚をひたすら連発する超お手軽なもの。しかも、ほとんどのキャラに対して通用するのでかなりハハハ。

相手キャラによっては飛翔脚がヒットしないが、けずりだけでかなりの体力を減らせるので問題ない。また、ガードさせず着地後にしゃがみ強キックを出すのも有効。必ずヒットするわけではないが、当たる確率は高い。もちろん飛翔脚がヒットした時もしゃがみ強キックについてダメージ量を増やしておこう。



飛翔脚を連発する時は、基本は後ろジャンプから行う。垂直ジャンプからだとの大きいキャラ以外は跳び越えてしまいがち。なので、大門やクラウザーなどの大型キャラに限定して使うといい。

基本パターン②は、強旋風飛翔突を3回連続でガードさせ、4回目までつて元の位置に戻り、再び強旋風飛翔突で突撃。をひたすら繰り返す。相手キャラによっては4回連続で出した方が有効な場合もあるので、その辺はキャラ別攻略を読んでくれい。



続けてしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ

基本パターン③は、キム・アンデ、紅丸に対して使う。キムと紅丸は基本戦法に書いたことを実行すればOK。チャムはほとんど同じだが、逃げたあとはチャンの様子を見ること。鉄球粉砕撃を出してくることが多いので、すぐに突っ込むと相打ちになってしまふのだ。

アンディには逃げずに4回連続で突っ込み、しゃがみガードしよう。すると、昇龍弾や空爆弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。ギース、香澄の当て身コン



相打ちでもまあよし。めけずGOだ

前述の通り、基本パターン①がほとんどの相手に通用するに、通じにくい相手に対する補正として、大門やクラウザーは跳び込みに対してレットボタンマークを出してレグブートマークを出してやるのが厄介。当たり方がよくれば一方的に勝てるのだが、相打ちになることも少なくない。ただ、一度タウンさせて起き上がりにも重なるヒッとする確率が高いので、め

キャラ別攻略

させることもできる。香澄もギースと同じく、しゃがみ強パンチで追い払う。また、ギースはどてらしてこないでダメージを与えられない。

その時はひたすら力をついて、近づいた時に、真！超絶電撃疾風斬を出してみよう。なぜか当てるので、空ガード後に反撃

チョイは画面端まで下がって後ろジャンプを繰り返す。超絶電撃疾風斬や疾走飛翔斬を出すので、空ガード

チャンは鉄球粉砕撃の打撃防御を防ぐことがあるけど... 気にならず突進すれば打撃防御が終了したあとにヒットするぞ

ビントイには基本パターンが通じないで、キャラ別パターンを紹介しよう。

ギースは近づいて待ち、当て身強パンチで追い払う。ほぼ確実にヒットするので気絶

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

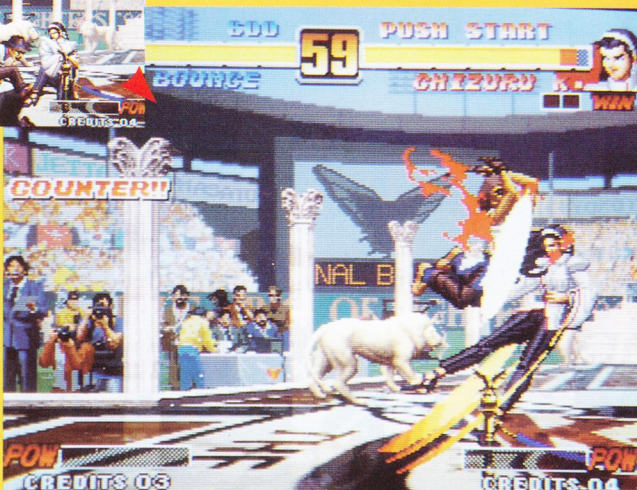


普段は使いにくい技だが、

技コマンド表

●投げ技	
頭突きし	→または←+CorD
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ため↑+AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑+BarD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘+BarD
旋風飛翔刺突	↑ため↑+BarD
方向転換 飛翔空裂斬or旋風飛翔刺突中レバー+ボタン	
疾走飛翔斬	↑ため↑+AorC
●超必殺技	
真! 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←↘↙↑↑+AorC

このコマンドは超有名人。百活 天神の理を演ぜめりた



対ちづる戦は、
激しくお手軽、
おもむく距離の
疾走飛翔斬で突
つ込むと、超強
力なちづるの無
敵必殺技をい
感じて潰せるの
で、これをひた
すら繰り返すだ
けで勝てしま
うのだ。対人戦
対CPU戦とも
にほんとに便
なかつた疾走飛
翔斬だが、こ
んな所で役に立
つとは驚きた
マ。

神楽ちづる

対ボス攻略



強飛翔脚はいつもの高い位置から出ると

ゲーニッツ戦は基本バタ
ン①を駆使して闘。試合開
始後は後転で様子を見よう
音楽を出しているようなら
ひたすら挑発しつつ接近して
くるまで待つ。歩いてきたな
らすぐに跳んで飛翔脚だ。こ
の時、できるだけ高い位置か
ら飛翔脚を出し、着地しや
がみ強キックを出す。
ヒットしたなら再び高い位
置からの強飛翔脚を重ねて同
じことを繰り返す。ガードさ
れた場合はもう一度飛翔脚を
出せば問題ない。ただ、この
戦法をとるとすぐにゲーニ
ッツのパワーゲージがMAXに



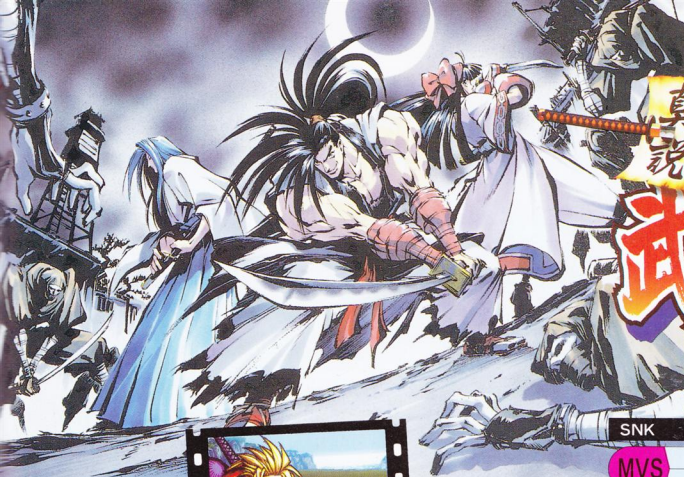
ゲーニッツ

なつてしまふので、ちょっと
したミスで投げられた時のダ

メージがかなり痛い。失敗し
ないように気合いを入れよう。

落地後はすぐにしゃがみ強キックを出す。
要は基本戦法①なのだ。





真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM
©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト/しろ一大野

SNK

RPG

容量不明

MVS

カセット

CD

12月発売予定
8,800円



時は 天明八年。
徳川幕府による泰平の世。

人々は 彼らのことを
「サムライ」と字した...

ひたむきに 己の道をゆく
その生き様を
「サムライスピリッツ」と呼ぶ!

制 作

エス・エヌ・アイ
フジテレビジョン
ASATSU



オープニングデモ
誌上プレビュー

ついに公開されたオープニングデモ。
フジテレビ・近藤サトアナウンサーによ
るナレーションが流れる中、サムライた
ちが登場!

スタートイベント公開!
あのキャラもついに登場

残念ながら、まだまだ発売がのびてしまった武士道烈伝。しかし、新たな情報は続々と送られてきているぞ。今号もオープニングデモをはじめ、「邪天降臨」のスタートイベン
トや、「妖花慟哭」に登場する3人のキャラのプロフィールなど情報が盛りだくさん!

ワールドマップ画面

今回は邪天降臨文章の
ワールドマップを公開！

ワールドマップとは、江戸などのタウンマップよりひとつ大きいワールドのこと。次の目的となるタウンまでの移動時に、主人公たちはここを通過することになる。もちろん、ワールドには

エンカウント・バトルがいろいろと待ちうけているぞ。
「邪天降臨之章」では今回公開されたカムイコタンや関東の他、関西・九州など、まだまだワールドは続く。



カムイコタン・ワールドでのナコル。この後、船置き場を探して江戸へ出発する



江戸の街。ここでYESを選択すれば、街の中へと入れる



月山から高崎の関所を通過、江戸をめざすガルフード



関東ワールドでのナコル。左下に船も見える

サムライ酒場

冒険に出る前に、主人公たちがパーティを組むことになる。「サムライ酒場」で、

パーティ選択の手順

- ①「サムライ酒場」の入り口に立つと、パーティを組むかどうかたずねられる。
- ②YESの場合、酒場の中に入るができる。
- ③中にはおなじみのキャラがたくさんいる。プレイヤーは主人公キャラを仲間にしたいくつかに接触させ、パーティに入るかどうか聞いていく。
- ④組み合わせにないキャラ
- ⑤邪天降臨之章ではここで2人、妖花勲英之章では1人を選択し、旅に出ることになる。

酒場の内部はこうなっている

「サムライ酒場」は写真に見え、入口を入ったところの土間部分と、その奥にいくつもある個室の座敷で構成されている。

土間にいないキャラはこの座敷を個別に訪ねていくと会えるようになっているぞ。

男は黙って一人旅 幻十郎

主人公が幻十郎の場合、彼は酒場の入口で門前払いにあつてしまふ。これは以前からお伝えしているとおり、幻十郎は常に一人で旅を続けるため仲間キャラというものが



ナコルの誘いにチャムチャムが「OK」

6人それぞれのスタートイベント&道中シンを公開。なかでも霸王丸と幻十郎のスタートイベントは一見の価値アリ!!

は おう まる きば がみ げん じゅう ろう 霸王丸&牙神幻十郎

スタート地点:枯華院



つまらぬ毎日だ・・・

枯華院での修行に飽きた幻十郎。彼のスタートイベントは、このひとことと始まる

枯華院で師匠・花柳院和尚のもと、修行をしている霸王丸と幻十郎。しかし幻十郎はここでの修行に飽き、「つまらぬ毎日だ」と独り言を。そんな幻十郎の様子を気づかう和尚が、霸王丸に相談をもちかける。しかし霸王丸が幻十郎と会話をしようとしても、幻十郎は相手にしない。その後、本堂の横を通り修行場へ向かう途中、異様な雰囲気を感じて幻十郎。実は中

では霸王丸の魂を求め、天草四郎時貞が出現していた。現れた天草と霸王丸との出逢いに幻十郎が絡み、またひとまんちやく起きる。最終的にはこれが最高となり、「人を斬るのが最長の修行」とばかりに幻十郎は一人旅に出ることになる。また、霸王丸もおのれの力不足を悟り、修行の旅に出ることになる。



どうも最近幻十郎の様子がおかしい・・・



何が修行だ、バカらしい!



お城の様子も、変だし北町への出入りも、厳しい・・・



なんだ!?



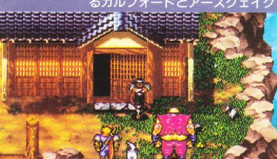
ここは通行止めだ! 帰れ、帰れ!

関所で手形をもっていないと追い払われる。幻十郎だとケンカしそう?

邪天降臨之章

異変を感じた幻十郎。この時、人は別々の道を行く

月山で服部半蔵に入門許可を受ける
ガルフォードとアースクェイク



よからう、この月山の地での
修行を計そう



練をつんだこの肉体・・・
りがたく、使わせてもらえ

実体化した天草四郎。この前後、
ド派手なエフェクトが画面を覆う

月山で服部半蔵のもと、ア
ースクェイクと一緒に忍術の
修行をしていたガルフォード。
しかし、天草が半蔵の息子
・真蔵の身体を乗っ取り実体
化したのを受け、同じく
アメリカから同じ師について
がんばっていた二人は、それ
でなまったく違う道へと進ん
でもに師匠の後を追う。

スタート地点：月山

でい。



罪悪な風が、オレを呼んでいる
・・・オレは天草を追う！

この後二人はまったく違う道へ

チャムチャム

スタート地点： 南米グリーンヘル



くっ！・・・ま、待て！



ボクやるよ！ケツアルクアトルさま

ちゃんを祭って空中の神殿ま
で登っていきケツアルクアトル

長い長い石段を雲の中までた
どっていき、神殿に着くと

兄ケツアルクアトルの姿はなぜかそこ
にはなかった...

神殿でチャムチャムは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

場面は変わり、タムタム兄

大陽神殿を守るタムタムの
前に天草が登場。宝玉バレン
ケストーンを奪ってしまおう。

タムタムは天草の攻撃で倒れ
たまま...。この後、宝玉を
奪った...

ケツアルクアトルは神・ケ
ツアルクアトルに神罰を受け
るようになる。

京右橋

スタート地点： 老学者の庵

最愛の人、小田桐まつりた
めに「究極の花」を探そう

武蔵に庵をかまえる老学者の
老学者に、その花が魔界の入口に
咲くことを教わる。

では、魔界とはどこにある
のか？ そう問う京右橋。老学
者は上衝を訝む、という

「命を落とすには意味がない
ぞ」と諭す老学者に、京右
は「どうせはかない命なら
と答へ、旅に出る。



老学者が京右橋を先送
るシーン。この後：



究極の花を求め
て、長い旅が始まる



ここは、お江戸の南町だ

リムルル・覇王丸とバートンを組む京右
この門を出ると、フィールドマップに戻る

ナコルル

スタート地点： カムイコタン

勇猛である父のもとから、
宝刀チノウシを持って帰って
きた守護鳥・ママハハに不審
がるナコルルとリムルル姉妹
「まさか父に何かあったので
は」とナコルルが探しに出る
と、カムイの森で溺死の状
態の父を発見する。

カムイの森で、溺死の状態で倒れ
ていた父を見つけるナコルル



ママハハを連れ江戸に旅立つ。
この後のイベントは涙・涙...



く！とすが、暮らあり、
終結、涙涙の純真イベントな
のだ。



ママハハはどうして帰ってきたの？

ママハハの帰還を不審がるリムルル。
一緒にいたはずの父は一体？



江戸南町。船に乗るにも手形が必要らしい

船に乗るには
手形が必要なんだ・・・



箱根に行きなさる？
手形がないと関所は通れんぞ

サムスピファンならおなじみの、幻魔、王虎、ズイーガーの3人も初登場。彼らはサムライ酒場で仲間になってほしいもの、それぞれ重要な役回りを演じることになる。とくに愛すべき(?)敵キャラとして主人公たちの前に立ちはたかる幻魔には要注目!

不知火幻魔

魔道な道化の望みは主!?



プロフィール

流派：魔道な流
武器銘：あざみ (最愛の妻の名をつけている)
生まれ：1762年3月25日
出身地：鬼哭島
声優：矢野朱路

ご存じ「魔道の者」幻魔。魔界に通じる不知火一族の末裔。まがまがしい容貌だが、一際きつての優秀な戦士である。あの「ケケケ…」という声が聞けるのでファンは狂喜?

シナリオ設定

「魔道の王」の座をひそかにねらう幻魔。武士道烈伝でもしかし魔道な奴として登場、しかしその登場は神出鬼没で、妖花慟哭之章、邪天降臨之章とともに「こんなトコに」という場面に、やここに相手として出現するらしい!? 幻魔とは地上の街だけで出会うとは限らない。妖花慟哭之章の巨大ダンジョン「魔街道」にも彼は出没する。彼と出会うと戦いは避けられない。バトルは気合いを入れよう。また、邪天降臨之章にも幻魔は登場。彼とのバトルに勝たないと天草への道が絶たれてしまふ、という大事な役どころとか。重要なアイテムを隠しているというワウサもあり、まさに「ジョーカー」的な存在といえる。

ケケケ!
の王はワシだケ!ケケケケ!

武士道烈伝のカゲの主役!? 不知火幻魔。2つの章で大活躍!

王虎

プロフィール

流派：少林寺流抜刀術
武器銘：新肉大包丁
生まれ：清88年1月2日
出身地：中国 (ある王族の末裔)
声優：中まさる

中国統一を目標とする王族の末裔。参謀となる真の漢を探している。武士道烈伝では、息子・大虎や、双子の兄・王竜も登場。また、王虎の弟子が王虎の道場を守る姿も。武士道烈伝では兄・王竜が「猿肉大石柱」を、弟・王虎はサムスピ時代の「新肉大包丁」を使うぞ!

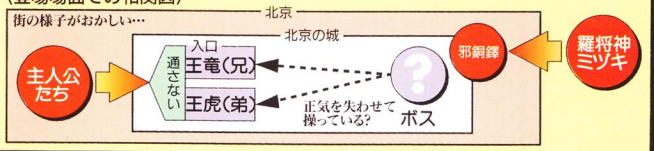


シナリオ設定

妖花慟哭之章の北京に登場する王虎。彼も非常におもてなしい展開をシナリオに加えてくれる存在だ。家族をもち、兄弟をもち、弟子をもつ。そんな北京での王虎・ワルドが主人公たちと自在に絡み、格ゲーではまったく想像もできなかった、生き生きした王

王虎・王竜は実は城のボスキャラに魔の力に操られていたらしい。彼らは正気に戻し、家族のもとに帰れば? 王虎は助けやれば、ともでもなく頼もしい助っ人になるハズだ。彼が本来の「人本気」な性格を取り戻せるかどうかは、主人公たちの奮闘にかんにかかっている。

〈登場場面での相関図〉



ナインハルト・ズイーガー

シナリオ設定

がパリで出会うのがズイーガー。彼は国王として王妃に連れられて、ベルサイユ宮殿に招かれている。しかし、主人公が宮殿にたどりつくともなにもないコトが起きてしまう。なんとズイーガーの妻・ピクトリアが姿を消してしまふのだ。これがアフロジアの暗黒の力と関係したできごとであることと主人公たちは知ることになる。そしてズイー

妻をさがすズイーガー。いったい何が起こったのか？



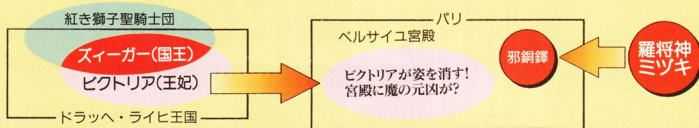
武士道と騎士道がここに交錯!

プロフィール

流派：紅獅子流傭兵術
武器銘：スファリガーニ
生まれ：1761年8月19日
出身地：プロシア王国
声優：石井康嗣

ヨーロッパ最強の軍団「紅獅子聖騎士団」の隊長。武士道烈伝では、ドラッハ・ライヒの国王ともなっている。王妃はピクトリア。

〈登場場面での相関図〉



世界を結ぶ巨大マジヨン「魔街道」に二で幻魔とハンチアをせしめるように、魔

魔街道のナノ

決意に燃え、魔街道の門をくぐろうとするズイーガー。これを止める主人公たち。しかし魔が? 奥立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と聞かされる(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章、東洋・西洋などさまざまな文化背景を網羅した展開となっている。

パリの一角。ミツキを倒すべく、魔街道の門をくぐろうとするズイーガー。これを止める主人公たち。しかし魔が? 奥立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と聞かされる(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章、東洋・西洋などさまざまな文化背景を網羅した展開となっている。

ナノの人物が

謎がナノを呼ぶ! 新情報!



幻魔との戦闘。あの技も出る?

敵キャラも奥義を使う!!

「このキャラは出ないの?」
「○○はどんな役割?」
など、読者のさまざまな質問に答える。開発スタッフが丁寧に答えていた。質問ハガキの宛先は 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社 分室 スネオジオワーク編集部 「武士道烈伝」読者Q&A係

バトルは3人のパーティで戦うはずなのに、この手裏はいつた!? 詳細は不明だがこれは「助太刀・システム」のワンシーンである。双頭の兄・主竜とのバトルで主人公たちが助太刀をしようとしている王虎は、そして主竜は正しく戻ったのか? 助太刀・システム・人の詳細と謎! さあ、ナノをはらいつつ次号へ!

魔街道のなかでもさまざまなしかけや出合いがまっている。魔街道は10種類にも及ぶバリエーションを持っており、「一回通ったからカンタン」とはいかない、奥の深いダンジョン。一生懸命クリアして次の街へも、また左男として戻るハメになるかも!!

魔街道のなかでもさまざまなしかけや出合いがまっている。魔街道は10種類にも及ぶバリエーションを持っており、「一回通ったからカンタン」とはいかない、奥の深いダンジョン。一生懸命クリアして次の街へも、また左男として戻るハメになるかも!!

「このキャラは出ないの?」
「○○はどんな役割?」
など、読者のさまざまな質問に答える。開発スタッフが丁寧に答えていた。質問ハガキの宛先は 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社 分室 スネオジオワーク編集部 「武士道烈伝」読者Q&A係

*質問のしめ切りは11月9日(必着)とさせていただきます。

質問大募集

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻魔などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出して、敵のレベルによってはかなりの種類を使ってくるツワモノも多数登場してきます。またバトルに気が抜けない!!

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻魔などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出して、敵のレベルによってはかなりの種類を使ってくるツワモノも多数登場してきます。またバトルに気が抜けない!!

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻魔などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出して、敵のレベルによってはかなりの種類を使ってくるツワモノも多数登場してきます。またバトルに気が抜けない!!

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻魔などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出して、敵のレベルによってはかなりの種類を使ってくるツワモノも多数登場してきます。またバトルに気が抜けない!!

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻魔などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出して、敵のレベルによってはかなりの種類を使ってくるツワモノも多数登場してきます。またバトルに気が抜けない!!



風雲 SUPER TAG BATTLE™

©SNK 1996

風雲スーパータッグバトル 新システムと 個性豊かな10人の技を 一気に紹介!!

前作から1年半。今回の風雲はシステムとキャラが大幅に変わり、新たな魅力が加わった。

今月はニューシステムの解説と登場キャラ10人の簡単な紹介、そして使える必殺技コマンドを紹介するぞ!

SNK	格闘アクション	242MB
発売中 MVS 98,000円*	カセット 10月発売予定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

基本システム

ゲームモード

ゲームモードは1人で2キャラを操作するタッグシステムと、2人で力をあわせ、1キャラずつ操作する協力プレイモードシステムの2種類。

乱入することで対戦も可能。タッチはタッグエリアにマイキャラがいる時に、Dボタンを押すことできる。また、体力が半分以下で相手の体力が半分以上の時にA+B+Dボタンと入力すると、攻撃しながらタッチするエマーシェンシー・タッチが使える。

体力回復は自動だが、協力プレイ中のみ、待機中のキャラがボタン連打すると大幅に回復させることができる。



自チームのタッグエリアでDボタン。パートナーを入れ替わるぞ



エマーシェンシー・タッチ。パートナーが攻撃しつづけているのだ

特殊操作

空中相技

ジャンプ中に、イーグルは

起き逃げ(前方・後方)

真上以外、ゴードンは下のみにレバーを入れないからCボタンで空中相技が可能。他のキャラは使うことができない。

吹っ飛び中に前後ろにレバーを2回押す。見目はタッグのバックステップやタッチにしか見えない。無敵時間もないので、使いにくい。



普通に起き上がるよりは早く動き始めるが、逃げきれないことも多い

回り込み

→+ABボタン同時押しで、相手の後ろに回り込み。追い込まれた時に逃げる場合や、早くタッチゾーンに入りたいたときに有効だ。



出かかり以外は無敵らしい。飛び道具を避けて近づけることもできる

挑発

C Dボタン同時押しで可能。特に効果はないが、キャラによつてさまざまなのが、対戦中に使つて、優越感に浸るのもいいかもしれないね。

スウェー

ABボタン同時押しで、体を開いて相手の攻撃をよけられる。ちなみにスウェーは単発の技しかよけられない。使いどころが難しいシステムだ。

投げられ着地

組まれると同時に+A+Cでうまい受身をとると、かなりこちらのダメージを減らすことができるので、いつでも出せるように練習してほしい。

ラッシング

ある特定のボタンを連続して押すと、技がながくなって連続技となる。コマンドについては次号以降紹介するので、楽しみに待っていてくれ



基本の流れは弱→弱一強→強一武器→武器(特大)。途中を省くことも可能

サブライスアタック

自分のライフゲージが半分以下の時、タッグエリア内でA+Bボタンと入力すると、発動する協力技。この技で一発逆転も可能だ。



キャンセルから出すこともできるが、使うことは少ないかも

技コマンド表

●必殺技

ウェルテクス・ロサ	→↓↘+C
ウェルテクス・ロサ (追加)	ウェルテクス・ロサ中に↓↘↗+C
ウェルテクス・ロサ (武器なし時)	→↓↘+C
メテオール・アングリフ	↓↙↘+B
メテオール・アングリフ (追加1)	メテオール・アングリフ中に↓↘↗+B
メテオール・アングリフ (追加2)	メテオール・アングリフ中に↓↙↘+B
サブライズ・タスク	(ジャンプ中) ↓+C
サブライズ・タスク (追加)	サブライズ・タスク中に↓+C
ビー・ニードル	←↓↙+C
ビー・ニードル (武器なし時)	←↓↙+C
ターニング・エア・キック	(壁際ヘビージャンプ) ←+B
ローゼス・サンクシオン	→↓↙↘+C
クレセント・スライサー (立ち状態のみ)	↓↘↗+C

●逆転技

勝利の暁	→↘↓↙↘↗+A
------	----------

●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------



前転浴びせ蹴り。キャンセルから出せば大抵連続技になり、スキも小さくていい感じ

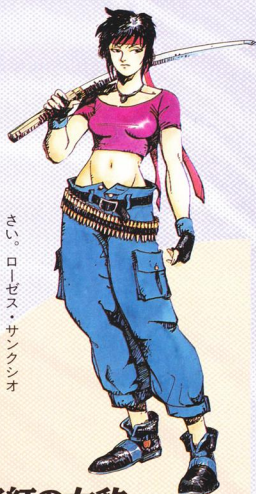


乱舞技。スキが小さいのはいいが、出るのが遅いので連続技には使えない



見た目の通り対空技。無敵時間はないが、出るのが早くて判定面でも強い

キャラ特性



深紅の女豹
ロサ

バックストーリー

警察組織と対立するレジスタンスの女リーダー。元は移民達による目的防衛集団であったが、警察と対立する程の力を持つ武力組織に成長、主なメンバーが逮捕されたため彼女がリーダーを務めている。真獅子王に捕らえられた仲間を救うために獣神武闘会に参加。勝ち気で、面倒見のいいアネゴタイプ。通称名のロサとは「ラフ」語で「バラ」を意味する。

さい。ローゼス・サンクシオンは一部の飛び道具を跳ね返せるが、やや使い難い。

技コマンド表

●必殺技

飛閃斬	↓ため↑+C
飛閃斬 (追加)	飛閃斬中に↓+C
断月斬	↓↙↘+B
飛颯脚	(ジャンプ中) ↓+B
飛颯脚 (追加)	飛颯脚中に↓+B
三連激 (立ち状態のみ)	↓↘↗+C
三連激 (追加1)	三連激中に↓↘↗+C
三連激 (追加1-2)	三連激 (追加1) 中に↓↘↗+C

●逆転技

鳳凰脚	→↘↓↙↘↗+A
-----	----------

●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------



バックストーリー

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。この時代には珍しい、学校を卒業している。考古学を専攻し、最近まで遺跡発掘の助手をしていたが、現在は飲み屋の用心棒で生計を立てている。彼に目をつけた真獅子王が自分の配下として、うるさくいうのを黙らせるため、獣神武闘会に参加。キム・カッファンとは血縁関係にある。

キャラ特性



天才蹴撃手
キム・スイル

接近戦ではデコンドローの蹴り技、遠距離戦では絶大なリーチを誇る格闘術、どの距離でも闘うことができるキャラ。

断月斬は、飛閃斬や飛颯脚(要追加技)などでダウンさせた相手への追い討ちになる。また、中段攻撃はスキが小さいため、ヒット後さらに連続技(つないで)けるぞ。

技コマンド表

●必殺技

強烈斬	←↓↘→+A
強烈斬 (追加)	強烈斬中に←↓↘→+A
飛天昇玉脚	→↓↘+B
飛天昇玉脚 (追加1)	飛天昇玉脚中に→+B
飛天昇玉脚 (追加2)	飛天昇玉脚中に→+B
烈風殺	(ジャンプ中) ↓+A
烈風殺 (追加)	烈風殺中に↓+A
幻影飛棍 (横)	↓ため↑+A
幻影飛棍 (斜め)	↓ため↑+B
幻影飛棍 (上)	↓ため↑+C
急動飛棍	→↓↘↓↘+C
飛棍投術 (立ち)	↓↘→+C
飛棍投術 (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

●逆転技

奥義! 無双乱舞	→↓↘↓↘+→+A
----------	-----------

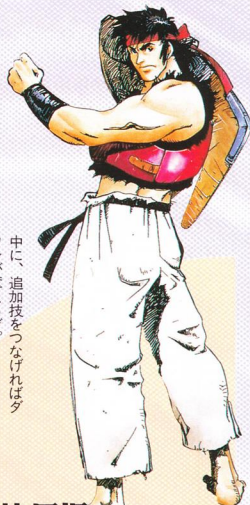
●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



前作同様通常技のリーチが短く、地上戦は少々辛い。しかし、空中必殺技は強化されているので、空中戦で活路を開いていくことになるそう。その空中必殺技である烈風殺だが、ガードされても反撃されにくいのが強み。ヒット

キャラ特性



中に、追加技をつなげればダウンが奪えるぞ。

風雲快男児 ハヤテ

バックストーリー

前回の獣神武闘会では影の獅子王に敗れてしまった。1年間の風雲拳修行の旅を終えてジャンシティに帰ってみると、獅子王再来の噂が流れていた。頑なに、自分が最強の男だと思い込んでいたハヤテであったが、獅子王に敗れたことで身の程を知った。とはいえ、自信過剰は相変わらずで、さらに磨きのかかった風雲拳の技を試すため、獣神武闘会に参加を決意する。

技コマンド表

●必殺技

アメリカンスクリュー	(ジャンプ中) ↓+B
フラッシュウイング	→↓↘+B
フラッシュウイング (追加)	フラッシュウイング中に↘+B
フロントスープレックス	←↓↘→+A
フロントスープレックス (追加)	フロントスープレックス中に←↓↘→+A
ダイビングボディアタック	(懸空へジャンプ) ←+A
アックスブroom	↓↘←+C
アックススロー (立ち)	↓↘→+C
アックススロー (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

●逆転技

イーグルスベシヤル	→↓↘↓↘+→+A
-----------	-----------

●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



斧を持ったアブないプロレスラー。リーチやスピードは多少劣るが、攻撃力は高い。フラッシュウイングは対空技として強力。アメリカンス

キャラ特性



クリューは非常にスキが小さく、間合いや相手キャラによってヒット後にフラッシュウイングを決めることも可能。これが攻めの要となる技だ。

ブレイブハート マックス・イーグル

バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王が見えたとあるという確証は取れなかった。今度こそ、兄を捜し出したいという思いから、真獅子王のよって再び開催のしるしを上げられた獣神武闘会に参加する。ある情報筋によると、彼に最近彼女ができたらしい。

技コマンド表

●必殺技

陽炎拳	Aボタン連打
陽炎拳(追加)	陽炎拳中に↓↘→+A
轟天	↓↙←+C
滅殺爪	↓ため↑+C
豪炎弾(横)	→↓↘+A
豪炎弾(斜め)	→↓↘+B
豪炎弾(上)	→↓↘+C
無道転輪爪	(壁際へジャンプ) ←+C
獄炎界	←↙↓↘→+A
無道牛炎波	↓ため↑+A
三日月(立ち)	↓↘→+C
三日月(ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

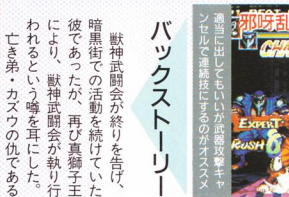
●逆転技

邪牙乱撃拳	→↘↓↙←→+A
-------	----------

●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------

ば途中で一緒になっているかもしない。



炎を扱うゴースト。通常技ではしゃがみ武器攻撃リリーチが長いので使える。陽炎拳は、追加技までガードされても反撃されないため、接近戦でとりあえず出せる技だ。無道牛炎波は、少し早めに出せば対空技になる。轟天は連続技に組み込みたいたが、ガードされると反撃は必死だ。

キャラ特性



炎獣
ゴズウ

技コマンド表

●必殺技

陽炎脚	Bボタン連打
陽炎脚(追加)	陽炎脚中に↓↘→+B
轟天	↓↙←+C
永衣	→↘↓↙←+B
流水弾	←↙↓↘→+B
無道転輪爪	(壁際へジャンプ) ←+C
かまいたち	↙+B
無道水流波	→↓↘+B
三日月(立ち状態のみ)	↓↘→+C

●逆転技

邪牙乱撃脚	→↘↓↙←→+A
-------	----------

●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------

獣神武闘会が終わる、兄と同じく暗黒街での活動の折、再び真獅子王によって獣神武闘会が開催されることを知った彼も、弟・カズウの仇を取るため大会参加を決意する。そして、彼は真獅子王を葬り去り、その手柄を利用することで、テロリスト集団・邪牙の組織内で地位を上げる。こうしてきたなら、と考えている。兄・カズウは現在別行動中である。



バックストーリー

メズウは兄とは違って水を操る。通常技はゴズウとかなり違うが、しゃがみ武器攻撃リリーチが長いので使える。

キャラ特性



氷獣
メズウ



ステークスウィナー2

日本を制し、
世界でも栄光をつかめ!
リアル・ジョッキー・アクション
第2弾!

©1995/1996 SAURUS

ザウルス	競馬アクション	178M
MVS	発売中 98,000円	CD
カセット	発売日未定 価格未定	発売日未定 価格未定

ついに発売になったステークスウィナー2!! もうプレイしてみたかな?

今回は、ゲームの前半、3歳馬のレース紹介をはじめ、ゲームに登場する12頭の馬のプロフィールを紹介していくぞ!



ゲームの全体の流れは前作と同じ。競走馬がたどる一生という話はそのまま、3歳時の新馬戦から古馬になるまでのレースを勝ち抜いていく。今回、プレイヤーが選ぶことができる馬は全部で12頭。しかも、それぞれの馬ごとに能力、例えばスピードや距離適性が違うので、調教方法や選べるレースがいりうると変わってくるのだ。他にも、牡・牝の違いによっても、参加できるレースが変わってくるので、更にバリエーションが豊かになった。前作では、海外レースは単発のものだったわけだが、今回はある条件をクリアすれば、3歳時、4歳時、さらに古馬になつてからも、アメリカ路線やヨーロッパ路線の大レースに何回も転戦できるようにした。海外レースは、賞金が国内のものより額が低いものの、ポナスが高いので、賞金王の道を移めるには、海外遠征を果たすのが近道だ。そして、最後には世界の強豪を倒して世界チャンピオンの座をめざそう。



●札幌新馬戦
札幌競馬場
1000m・芝
1着賞金・590万円



●小倉新馬戦
小倉競馬場
1000m・芝
1着賞金・590万円

1 戦目

レース紹介(前半)



●札幌未勝利戦
札幌競馬場
1000m・芝
1着賞金・500万円



●小倉未勝利戦
小倉競馬場
1000m・芝
1着賞金・500万円

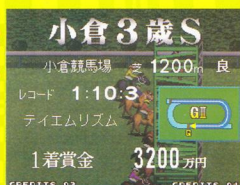
2 戦目

ここに入る前に、1回目の調教を受けることができる。ばっちり調教して次のレースに備えよう。そしてこのレースから牡・牝によつて選べるレースが違ってくる。また、距離なども違うので自分の馬にあったレースを選ぶ必要があるだろう。

3 戦目



●札幌3歳S
札幌競馬場
1200m・芝
1着賞金・3200万円



●小倉3歳S
小倉競馬場
1200m・芝
1着賞金・3200万円

フェアリース
中山競馬場 芝1200m 良
レコード 1:09.2
プライムステージ
1着賞金 3200万円
CREDITS 01

●フェアリース
中山競馬場
1200m・芝
1着賞金・3200万円
種類・GIII 牝馬戦

朝日杯3歳S
中山競馬場 芝1600m 重
レコード 1:34.0
リンドシヤバ
1着賞金 5300万円
CREDITS 06

●朝日杯3歳S
中山競馬場
1600m・芝
1着賞金・5300万円
種類・GI 牡馬戦

ラジオたんぱ杯3歳S
阪神競馬場 芝2000m 良
レコード 2:02.7
ロイヤルタッチ
1着賞金 3200万円
CREDITS 04

●ラジオたんぱ杯3歳S
阪神競馬場
2000m・芝
1着賞金・3200万円
種類・GIII 牡馬戦

海外GI制覇なるか?!

海外GI制覇なるか?!

クエイク
欧州
遠征へ

EUROPE AMERICA
自然そのまのコースで芝も深い。
瞬発力勝負の競馬が中心だ。

国内レースで、1、2戦連
続レコード優勝すると、3歳

海外レース

阪神3歳牝馬S
阪神競馬場 芝1600m 良
レコード 1:34.7
ヤマエンパラダイス
1着賞金 5300万円
CREDITS 01

●阪神3歳牝馬S
阪神競馬場
1600m・芝
1着賞金・5300万円
種類・GI 牝馬戦

BCジュヴェナイルフィリーズ
ベルモントパーク競馬場 ダート1700m 重
レコード 1:42:0
1着賞金 5200万円
CREDITS 03

●BCジュヴェナイルフィ
リーズ
ベルモントパーク競馬場
1着賞金・5200万円
1700m・ダート
種類・GII 牝馬戦

BCジュヴェナイル
ベルモントパーク競馬場 ダート1700m 相重
レコード 1:41:0
1着賞金 5200万円
CREDITS 04

●BCジュヴェナイル
ベルモントパーク競馬場
1700m・ダート
1着賞金・5200万円
種類・GII 牡馬戦

アメリカ路線

馬での海外レースに参加する
権利が手にいられる。この
場合、3戦目からの参加とな
る。
また、3歳馬戦で1戦目、
2戦目を勝ち抜き、3戦目の
GIレースを勝ち抜くことで
4歳馬戦からだが、海外連出
ができるようになる。まあ
このへんのことには、また次の
機会に紹介します。

マルセル・ブザック賞
ロンシャン競馬場 芝1600m 相重
レコード 1:36:0
1着賞金 1600万円
CREDITS 03

●マルセル・ブザック賞
ロンシャン競馬場
1600m・芝
1着賞金・1600万円
種類・GII 牝馬戦

グランクリテリウム
ロンシャン競馬場 芝1600m 良
レコード 1:35:0
1着賞金 2000万円
CREDITS 04

●グランクリテリウム
ロンシャン競馬場
1600m・芝
1着賞金・2000万円
種類・GII 牡馬戦

ヨーロッパ路線

馬メーターで馬の状況を常にチェック!

前作と同じく画面の左下
で馬の表情を一目で確認
することができている。レース
の攻め方を考えていく上で
も、馬の状況は常にチェッ
クしたいものだ。今回はう
れしいことに、表情にバリエ
ーションが増えて分かり
やすく、さらに変化するし
もになった。

 アクビをする よそ見をしている	 気合い全開 速度4	 歯を食いしばる 速度3	 精悍な顔 速度2	 ニュートラル 通常速度(馬なり)
 びっくり!! 立ち上がる	 痛み顔 暴れる	 ハテ顔 ハテハテ	 イヤイヤ フラフラだ2	 荒い吐息 フラフラだ1
 顔ムチ痛い!! 顔ムチ受けたー	 お口をモグモグ ニンジン食った	 シビレたー じびれています	 怒り顔 馬群割り行くぞ!!	

キャラクター紹介

いろいろ選べる12頭！
貴方はどの馬がお好み？

勝負に勝つためには、コースを知ることが大切だが、何よりも自分の使用する馬を知らなければいけないだろう。

馬の細かい性質を知り、馬にあったレース運びをする。それこそが勝利の栄光への第一歩なのではないだろうか。

各馬はそれぞれ、脚質、パラメーター値、適性距離、気性を持っていて、それによって走り方が決定する。

まず脚質には、逃げ、先行、差し、追込みの4種類がある。逃げる初めから馬群のハナに立ち、そのままゴールまで駆け抜けるタイプ、先行はハナまでいかなくても馬群の先頭集団につけて、レース後半徐々に上位を狙っていくタイプ。差しはレース前半は馬群後方に位置し、レース後半で先頭に立つタイプ、追込みはレース前半は馬群最後方に位置し、レース後半で一気にトップに躍り上がるタイプ。

次にパラメーター値だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示され、スピード、スタミナ、瞬発力、体力がある。どれにおいても数値が大きい方が有利だが、少ない場合でも調教によって、鍛えることが可能なので調教は積極的にこなしていこう。

適性距離は、短中距離馬と中長距離馬の2種類に分かれる。短中距離馬は1200m〜2400mぐらいのレースに適している馬で、中長距離馬は2000〜3200mぐらいのレースに適している馬になる。

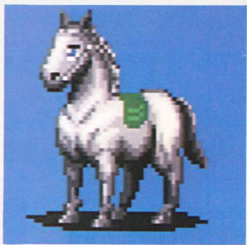
そして、気性だが、穏やか、普通、荒い、激しいの4つに分けられる。読んだ手の通りなわけだが、この気性によって、手綱さばきやレース運びも変わってくるのでチェックが必要だろう。それでは、全12頭の馬の紹介をしよう。

ローカルホープ



タイプ…牡・白毛
気性・脚質…激・追込
適性距離…1600m〜2500m
スピード…4
スタミナ…3
瞬発力…7
体力…5
公営出身の両親にちなんで「公営の希望」を直訳した名前がつけられた。気性が激しいためレースに集中させるのに苦労しそうだ。

ウインチェスター



タイプ…牡・芦毛
気性・脚質…穏・先行
適性距離…1600m〜3200m
スピード…3
スタミナ…6
瞬発力…3
体力…7
S・マックインが映画の中で使っていたライフルから名前をとったこの馬。スピードと瞬発力にかけるので、地道な調教が必要だろう。

アースクエイク



フローラルレディ



シャインダンサー



タイプ…牡・板栗毛

気性・脚質…荒・逃げ

適性距離…1200m〜2400m

スピード…6

スタミナ…4

瞬発力…2

体力…6

安定した能力を持っているので、気持ちよくハナに立つことができれば、そのまま後続に影を踏ませることなく逃げ切ってしまうだろう。

タイプ…牝・板栗毛

気性・脚質…普・差し

適性距離…2000m〜2600m

スピード…5

スタミナ…4

瞬発力…6

体力…4

牝馬特有の一回に爆発する末脚がこの馬の最大の武器。2000m以下のレースは安心して見ていられるだろう。

タイプ…牡・青鹿毛

気性・脚質…普・先行

適性距離…1200m〜2600m

スピード…6

スタミナ…4

瞬発力…5

体力…4

ステークスウイナーで活躍したビーサイレントの半弟。スタミナに不安があるので3000mをこえるレースには適性があるとはいえないだろう。

ブルーエンジェル



がつけられたこの馬、瞬発力もスピードも持ち合わせて、距離不問の万能馬といえる。

タイプ…牡・青毛
気性・脚質…普・先行

適性距離…1800m
スピード…6
スタミナ…4
瞬発力…5
体力…6

米海軍の曲芸飛行隊の名前と馬体の色の青毛から名前

モンタナマジック



タイプ…牡・鹿毛
気性・脚質…普・差し

適性距離…1400m
スピード…4
スタミナ…5
瞬発力…6
体力…5

長距離馬にしては体力に不安がないとはいえないが、その分他の能力の高さでフォローできるだろう。

オーフンハート



味のないところが難点かも知れない馬である。

タイプ…牝・芦毛
気性・脚質…普・先行

適性距離…1400m
スピード…5
スタミナ…5
瞬発力…3
体力…6

堅実性は評価できるが、今一つ切れる距離を問わない

トリプルクラウン



タイプ…牡・黒鹿毛
気性・脚質…普・先行

適性距離…1600m
スピード…5
スタミナ…6
瞬発力…3
体力…5

三冠馬になって欲しいという願いが込められた名前を持つ。スピードもスタミナも充分なので、可能性は充分あるだろう。

ブラックバード



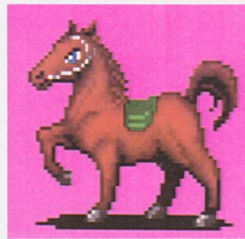
機のコードネームが名前の由来。スタミナ面に若干の不安があるので長距離向きの馬とはいえない。

タイプ…牡・青鹿毛
気性・脚質…激・差し

適性距離…1200m
スピード…5
スタミナ…4
瞬発力…6
体力…5

米軍のSR71という超音速偵察機

ダンスステップ



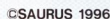
タイプ…牝・鹿毛
気性・脚質…荒・差し

適性距離…1600m
スピード…3
スタミナ…5
瞬発力…4
体力…6

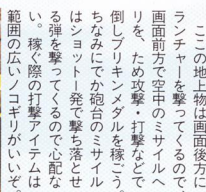
華麗なステップで駆け抜けて欲しいという意味が込められている馬で、ステークスウィナーのディスコタンサーの妹。

超鉄ブリキンガー

豊富な攻撃パターンをもつボスの攻略もバッチリだ！
ちなみにこの3Aステージは、2Aステージからじゃ
ないとこれないので注意。



ザウルス		シューティング		178M	
MVS	—	カセット	—	CD	発売中
	—		—		¥6,800



①狙いミサイルザコ+
でか砲台地帯

② 通風□地帯

③ ベルトコンベア地帯

途中に出るアイテムヘリで
シヨットアームアイテムをホ
ーミングにして、ザコ処理に
専念するのが安全。



⑤ 稼ぎ地帯

ボス前に、着陸している状態のザコの群れがいる。ここはザコを思いつきりためて打撃攻撃で稼ごう。もちろん、最後に出てくるエネルギーアイテムもちゃんと回収しよう。

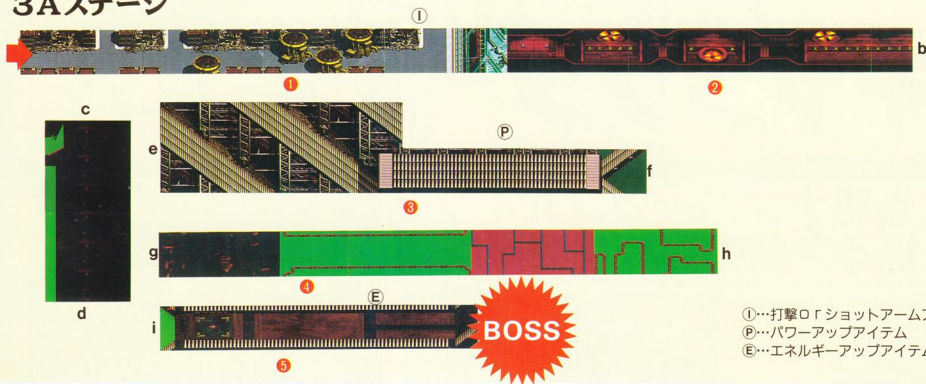


④ **ファイアー地帯**
ここは火柱が自機を阻む。この火柱はいる所を破壊すれば消滅できる。安全にいか下のとちらか一方集中して壊して進め

後半の火柱地帯はホーミン
グミサイルにすれば、いりく
んだ地形にある火柱も壊せる



3Aステージ



- ①…打撃○fシヨットアームアイテム
②…パワーアップアイテム
③…エネルギーアップアイテム



大きく避ける

ボスが出すボール状の物体（これに当たり判定はなし）から一定時間後、9WAYの狙い弾を自機に向け撃つ。弾と弾の間に入るうとせず、固まりこ避けるようにしよう。この避け方は目の前に張りついて撃ち込みながらもできる。ブリッキングをボスに埋め込み（シヨットはミサイルがベスト）、自機のシヨットを撃ち込むと9WAYを3回ぐらい避けただけでボスの体力を3分の2ぐらい減らせる。2ターン目の拡散弾3回パターンがくれば確実にボスを倒せるぞ。

攻撃パターン

1 拡散弾3回

狼残の攻撃パターンは大きく分けてつあり、これを様々に組み合わせながら攻撃していく。なお、ずつと避け続けていると最後には逃走してしまうのだ。

ボス 近衛左隊機隊長 狼残

5 手から回転レザー
手からレザーを何度回転しながら撃つ。3連レザー同様結構死角があるので、それを利用しての複合攻撃をかわす方法もある。

3 ミサイル炸裂5WAY
ミサイルを狙って5WAYを数発撃つ。弾のスピードが遅いので避けやすい。



1 画面の中心をわく

2 ホーミングエネルギー弾
画面上に数発のエネルギーボールを放つ。ボールは放たれた後、ある程度自機を追尾する。画面端を使って大きく避ける。



君達はどぞ狙ってんだい。ボクはここだよ

このパターンの組み合わせがとつても終わつてます

6 手から4WAYレザー
手から4WAYに自機に向かってレザーを撃つ。4WAYレザーだけなら簡単に避けられるが、エネルギーボールの直後にこのパターンがきてしまつたらダメージを覚悟するしかないだろう。



7 ビットレザー1〜6回
2つのビットが手前に飛んできて止まり、ビットが一瞬光つた時の自機の位置に向かって3WAYのレザーを撃つ。それを逆手に取ってビットが光った瞬間に自機を移動させ、レザーをあさつての方向に撃たせるパターンがベスト。

ボスのパターン早見表

1 ターン目	
12341234	ボス左35ボス右
22646464	26464645
75757575	75757575
2 ターン目以降	
12341234	ボス左35ボス右
25757575	75757575
3ターンするとボスは逃亡	

キャラクターテキスト

燃える男ナンバーワン!!
炎を操る無敵の高校生を徹底調査!

草薙 京



名前: 草薙 京
格闘スタイル: 草薙流古武術
や致流拳法
国籍: 日本
誕生日: 12月12日
年齢: 20歳
身長: 181cm
体重: 75kg
血液型: B型(RH+)

趣味: 詩を書くこと
好きな食べ物: 焼き魚
得意なスポーツ: アイスホッケー
嫌いなもの: 努力
大切なもの: 車と彼女 (ユキ)

出演作品: KOF'94, '95, '96

★NF人気投票結果 (総合順位)

第1回 1位 第2回 1位 第3回 5位

●京の代表技

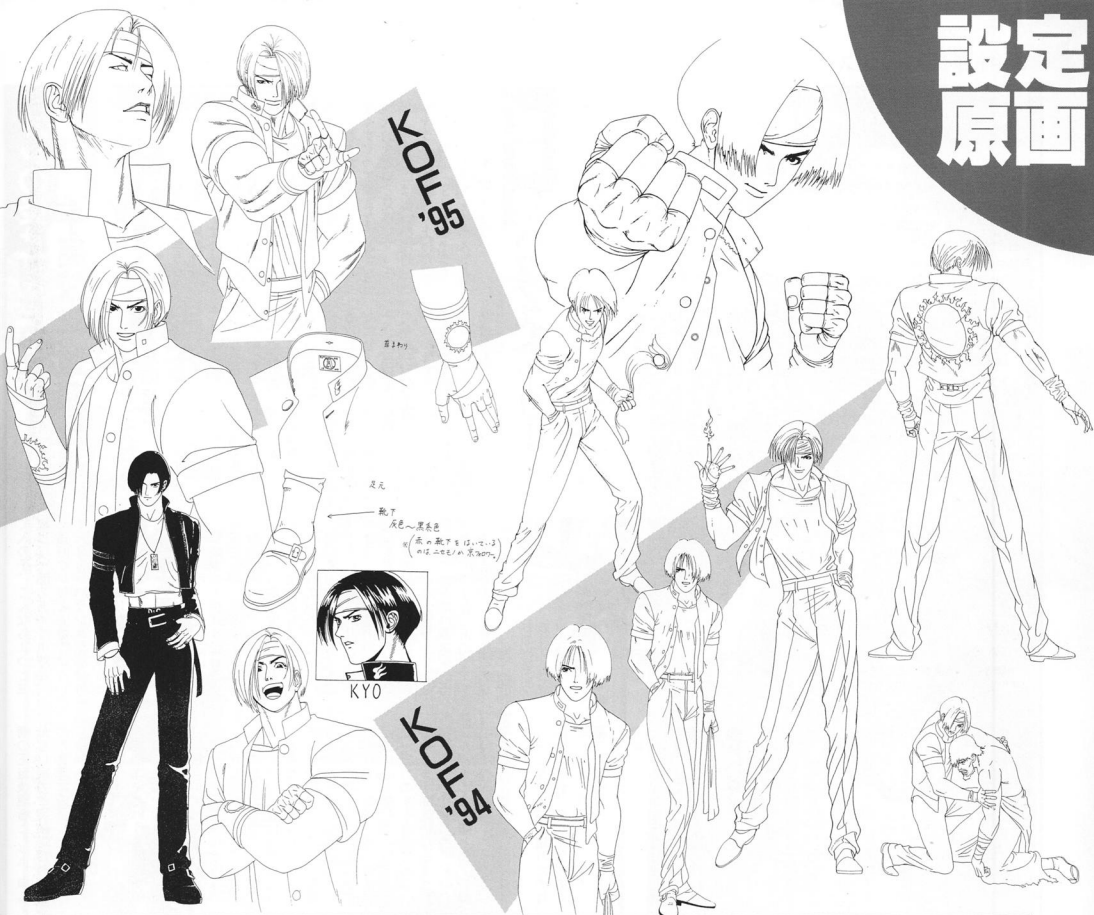
これが「草薙の拳」だ!!



●衣装の歴史



設定原画



ワンポイントキャラクター・イラスト

三種の神器の一つ 「草薙の剣」とは?

古くは神話の時代、須佐之男命は出雲の国の肥河の上流へ降った。そこで老夫婦が1人の娘を産んで泣いているのに出会った。

娘の名は楠名田比売。なんでもこの土地には1つの胴体に8つの頭と8つの尾を持ち、8つの谷、8つの峰にわたるほどの体を持つ恐ろしい怪物が現れるのだ。

八俣の大蛇、と呼ばれるその怪物は、毎年現れては老夫婦の娘を1人ずつ食い殺し、今までは7人も娘を殺された。そして今度は8人目の楠名田比売が殺される番なので泣いているのだという。

事情を聞いた須佐之男命は、大蛇を退治する約束をした。そして、楠名田比売の姿を聖なる楠の姿に変え、自らの髪の中に隠し、老夫婦に八塩折の酒を用意させ、それを8つの門のある垣根の中に置かせた。

準備が整いつついると八俣の大蛇は現れた。大蛇は酒に気づくとすぐさま8つの頭を酒樽に突っ込み、強い酒を一気に飲み干し、酔い潰れてしまった。

須佐之男命は「そぞとばかりに腰の長剣で大蛇をすたす

たに切った。その際大蛇から流れた血は、肥河の水を真っ赤な血に変えたという。

そして尾のうちの1つを切った時、剣の刃が欠けた。不思議に思い尾を裂いてみると、中から立派な太刀が出てきた。この剣ははじき天龍雲剣と

いつたが、のちに日武尊が東国平定の際に火攻めの危機に陥り、この剣で華をなぎ払い、賊を防いだので、草薙剣という名に改められた。

残る神皇、八咫の鏡。八坂の勾玉について。時は八俣の大蛇の一件の少し前である。

須佐之男命の乱暴ぶりに激した天照大神は、天の岩屋に籠り、戸を閉めてしまった。大蛇の神が岩穴に籠ってしまつたことで、夜が続き、ありとあらゆる災いが起つた。

この時神々は、天照大神が岩戸の前に櫛を立て、上の方の枝には八咫の鏡を、中ほどの枝には八坂の勾玉を、中ほどの枝には八咫の鏡をかけて折つたという。

そして天照大神は岩戸から姿を現し、天地は輝く光りを取り戻した。これらの草薙剣、八坂の勾玉、八咫の鏡を合わせて「三種の神器」といふ。

キャラクターの台詞集

VOL.94

勝利メッセー

どうだオレの拳は! ナバームよりも熱かったろう!
(V)ラジルー

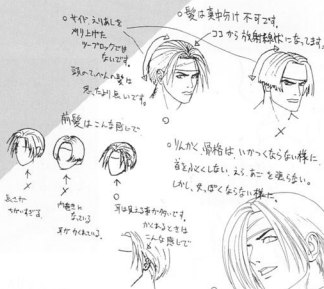
運が良かったな! もう少しやっつりや消し炭だったぜ!
(V)アメリカチム
オレの拳は! 1800年の歴史がある! そややすと破れねえよ!
(V)ラジルー

▶キャラクターテキスト

必殺技名一覧				
		KOF '94	KOF '95	KOF '96
必殺技				
百八式・闊払い		○	○	
百式・鬼焼き		○	○	○
百壹式・魔車		○	○	
貳百拾貳式・夢月 陽			○	○
七拾五式 改			○	○
R. E. D. Kick (七百七式・独楽屠り)				○
百拾四式・荒咬み				○
百貳拾八式・九傷			○	○
百貳拾七式・八錆			○	○
百貳拾五式・七瀬			○	○
外式・御穿ち			○	○
百拾五式・毒咬み			○	○
四百壹式・罪詠み			○	○
四百貳式・罰詠み			○	○
九百拾式・鶴摘み			○	○
超必殺技				
裏百八式・大蛇薙		○	○	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙				○



作画にあたっての注意事項!! (マサヒト作製)



「おや、この服装は...」
「おや、この服装は...」
「おや、この服装は...」



「おや、この服装は...」
「おや、この服装は...」
「おや、この服装は...」

正二

●勝利メッセージ
草薙千八百年の歴史が、そう簡単に真似できるかよ！
あきらめな！
VS主人公チーム
勝負は抜きにしていい開いたった！流石一時代を築いた男達だな！
VS銀狼チーム
確かに極端流は強いが、所詮は格闘技。格闘技じゃオレに勝たねえよ！
VS龍虎チーム
デカイ口叩くには、勝たなきゃ意味がないな！まあ、八神よ！VS八神チーム
実力のねえ奴が大悪役になれるかよ！笑わせなせ！
VSボスチーム
負けたからつくづくよくする時間ねえハズだ！もっとと努力しな！
「VSその他のチーム」

●勝利メッセージ
どうだい本物の炎は！なまじ真似するも怪我するぜ！
VS主人公チーム
オレ達と戦って敗れたんだ。もう潮時だと思っぜ。なあ先輩万々！VS銀狼チーム
俺の拳は灼熱の炎！あんたらに、この炎は消せねえよ！
VS怒チーム
八神！オレを殺すには全然不足だぜ！八神家もお前て終わらな！
VSライバルチーム

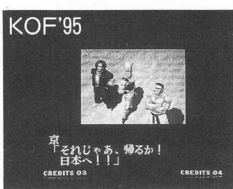
KOF '96

野中政宏 KOF '94 '95 '96

エツインツクシヨット



「おや、お前らもな。」



「それじゃあ、御るか！日本へ！」



「始まりだぜ！」

宿命の戦いの予感に、なぜか？微笑まふ京。草薙の血が騒ぐか？

わくわく7

設定原画& 開発インタビュー

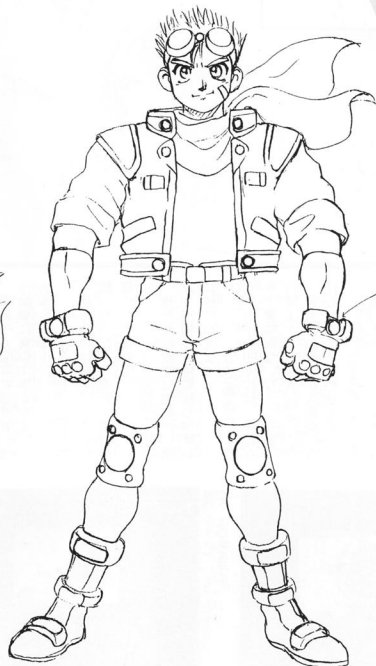
©1996 SUNSOFT



プロフィール

出身…わくわくタウン3丁目
身長…152cm
体重…54kg
性別…男
年齢…13歳
好き…山と海
嫌い…数学

爆
皇
雷



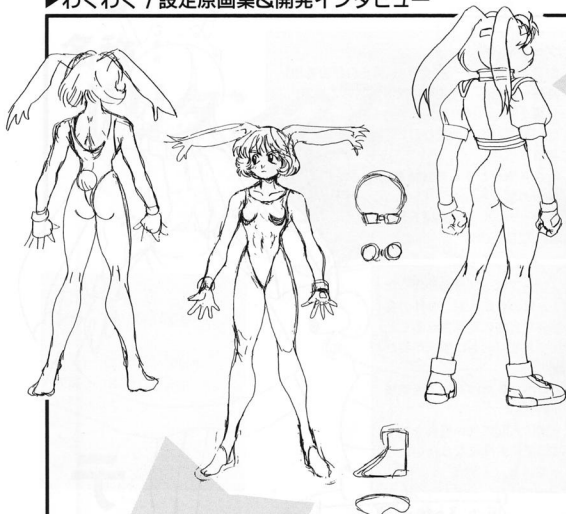
なんと、13歳の中学生キャラクター。冒険が大好きな、山や海を愛するアウトドア少年だ。

きっと夏休みになると、自転車で日本縦断をしてしまうような男の子なんだろう（予想ですが…）。

名前の由来は、『バックオーライ』から…という噂あり。



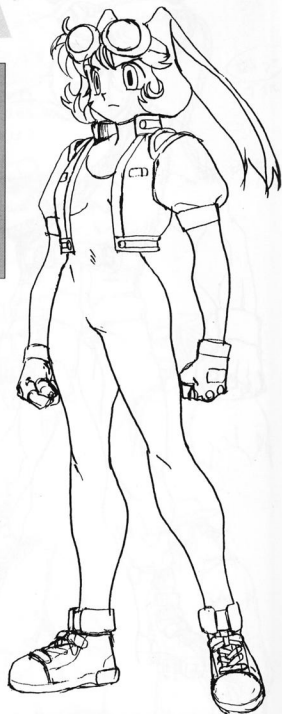
何のか〜?!



牧原 アリーナ

プロフィール

出身…わくわくタウン5丁目
身長…156cm
体重…42kg
性別…女
年齢…14歳
好き…あまいもの、スポーツ、
ショッピング
嫌い…昆虫

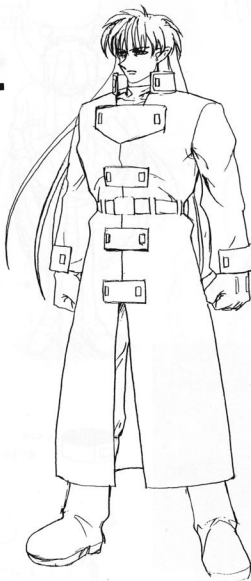


スラッシュ

魔界からこの世界にやってきた凄腕の魔物ハンター。

この世界に逃げてくる魔物を倒す仕事をしている。自分の手から生み出すエネルギー剣が彼の最大の武器だ。

ちなみにこのゲームの美形キャラ担当である(年齢的にもバッチリ)。耳がとんがっているのもポイントだね。



プロフィール

出身…魔界
身長…187cm
体重…62kg
性別…♂
年齢…23歳
好き…放浪の旅
嫌い…古きもの、呪われしもの、その他 妖怪全般

スポーツが大好きな普通の中学2年生(最近の女子中学生は、普通にビームを撃てるのか!?)。

おてんばな少女だが、昆虫が嫌いなど可愛い一面も持っている。

彼女の「ドキドキアタック」は学校の科目として覚えたものらしい(どんな科目だ…?)。

開発者に聞く Q&A

Q…まずは、基本コンセプト、セレスポイント、魅力などについてお聞かせください。

A…コンセプトは「明るく、楽しく、元気に格闘!!」。セレスポイントは、「わくわくパワー」を使用したさまざまな攻撃方法です。魅力は、超個性があり、滑らかにアニメーションするわくわくキャラクターたちでしょう。どのキャラクターでプレイしても楽しく愉快にしてくれますよ。

Q…今回登場するキャラクターの年齢を考えるとかなり低年齢のキャラクターが多いですが、なぜか狙いなどはあるのでしょうか。

A…イメージとして年齢が低い方が元気がありそうなので、他のゲームとの差別化の意味もあります。

Q…今回、わくわくボールを手に入れるために各キャラは闘いに参加しますが、7人はいったいどんな願いがあるのでしょうか?

A…キャラクターたちに聞い

名称：

ポリタンクZ

プロフィール

出身…(製造元) 署長宅のガレージ

身長…(頭頂高) 190cm

体重…(重量) 777kg

性別…なし

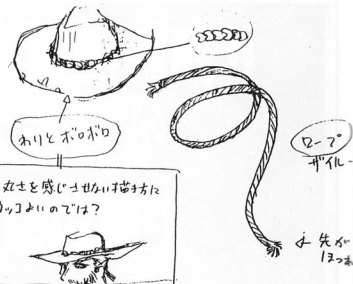
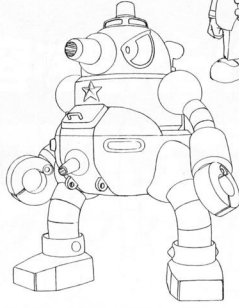
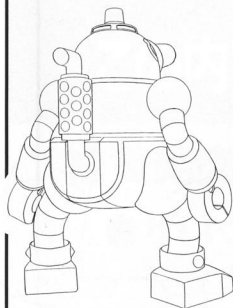
年齢…なし

好き…なし

嫌い…なし

わくわくシティボリスの技術の粋を集めて作り出した究極の機動戦車。操縦者は、開発も担当した徳川超十郎とハム助の1人と1匹が担当している。

戦車だけあって、攻撃用のオプションパーツも豊富。パワーはあるが、動きが遅いのが弱点！



フは「おれさを感じさせないで苗子たちとずまじカッコいいのでは？」

ふくろうおれまねいせ？



Q…ティセには、6人のお姉さんがいますが、その人たちが(？)は普段どうしているのでしょうか？

そんなわけではありませぬ。

A…普段の状態での増減というより、ダッシュやしゃがみの時の足がない状態とか、足がほろきやモブなっている状態へ変化しているということですね。

Q…ティセは身長と体重がある程度増減するのですが、最高、最低だと、どのぐらいになるのでしょうか？

A…特定の魔物はいないと思います。とりあえず、現在は魔界でなくこの世界に滞在しているようです。

何かがいそうな気配でも感じ取っているのでしょうか？それとも単にこの世界の天井が気に入っているだけかもしれません。

Q…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…気を使った運動(体言。アリナ)に限らず、ライも同じです。

Q…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

Q…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

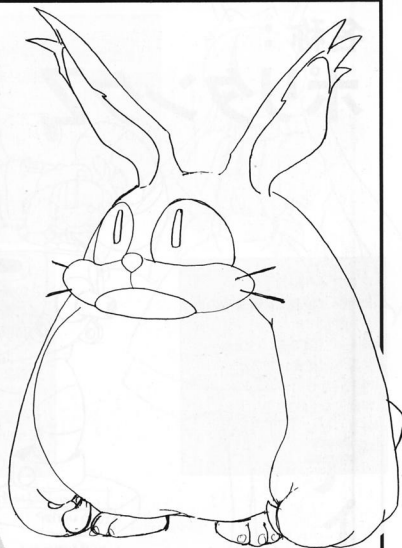
A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？



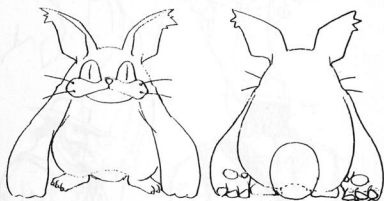
プロフィール

出身…迷いの森
身長…(頭長) 170cm
体重…181kg
性別…♂ オス…?
年齢…?
好き…食べること (主に果実系)、眠ること、歌をうたうこと、麦ちゃん
嫌い…へビ

森の中で暮らす大型の動物。知能も意外に高く、人の言葉もある程度は理解できる。一緒にいる女の子は、森で迷っているところを拾った六条麦ちゃん。まるるんは麦ちゃんが大好きらしい。肉球ファンにはたまらないキャラクターである (いるのか?)。



まるるん

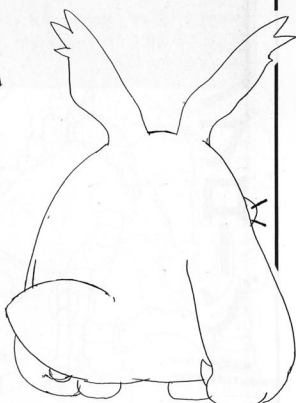
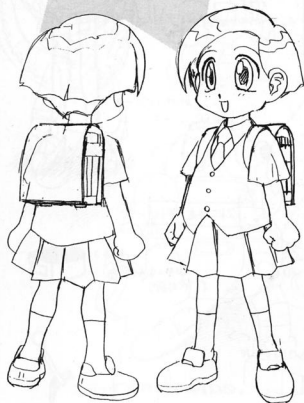


「FRONT」

「REAR」



「SIDE」



ます。

他の格闘ゲームとは何か違

ったものを感じ取れると思

います。

「わくわく」は期待を裏

切らない愉快で楽しい作品に

なったと思います。心を込め

て創ったわくわくキャラクタ

ーたちをみんなで遊んでやっ

てください。

決定しました。

「わくわく」は期待を裏

切らない愉快で楽しい作品に

なったと思います。心を込め

て創ったわくわくキャラクタ

ーたちをみんなで遊んでやっ

てください。

決定しました。

「わくわく」は期待を裏

切らない愉快で楽しい作品に

なったと思います。心を込め

て創ったわくわくキャラクタ

ーたちをみんなで遊んでやっ

てください。

決定しました。

「わくわく」は期待を裏

切らない愉快で楽しい作品に

なったと思います。心を込め

て創ったわくわくキャラクタ

ーたちをみんなで遊んでやっ

出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!

**国内最強のNF編集部攻略陣が
KOF'96をパーフェクトに攻略!**

ネオジオフリーク編集部責任編集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 完全攻略マニュアル

11月7日発売!!

予価：¥1,580 発行：株式会社 芸文社

この内容を超えられるムックは、ない…!

絶賛発売中!! 今すぐ書店でお求めください!

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～キャラクターブック
定価:¥1,280

●ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
～完全攻略マニュアル 定価:¥1,280

●ニンジャマスターズ“霸王忍法帖”
～完全攻略マニュアル 定価:¥1,280



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー⑦ ハドソン

©HUDSON SOFT 1996

株式会社ハドソン

●1973年に有限会社ハドソン設立。1984年に株式会社となる。

1978年に日本初のパソコン用ソフトを発売し、以後もユニークなソフトを多数発売している。

ネオジオの代表的な作品に天外魔境真伝がある。

ユニークな作品を作り続けるハドソンはゲームソフト界のリーディング・カンパニー！

今回の「ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー」は、天外魔境シリーズ、ボンバーマンシリーズで有名なハドソン。現在、ネオジオ用ゲームの「ネオ・ボンバーマン」を開発中。今回は、この新作ゲームの話を中心に話を聞かせてもらった。

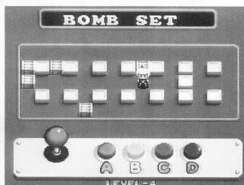
本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社ハドソン、仲縁の中山晃さんです。

久々の新作！ ネオボンバーマン登場！！

— 久し振りのネオジオ作品になるわけですが、遂にアクション版のボンバーマンがネオジオに登場ですね。—

— どうですかね。今までにも、色々なハードにボンバーマンは登場していますが、ネオジオでもやっとな発売することになりました。—

— それでは早速、ネオ・ボンバーマンの最大の特徴、ウリをお願いします。—



ネオジオならではの操作説明もあるよ

— 今回のボンバーマンには、ノーマルモードとバトルモードの2種類のモードが選べるようになっています。—

— ノーマルモードは、2人協力プレイを進めていく冒険活劇がメインに。—

— バトルモードでは乱入可能な白の対戦が楽しめます。—

— 今回は、キャラクターも10人いますが、乗り物も10種類用意しています。もちろん？—

— ネオジオのゲームなので、各キャラクターに1つずつ必殺技も用意していますよ。(全巻)

— さらに、今回はキララの声をハイズ役などで有名な、杉山佳寿子さんなどの豪華声優陣が担当しているの、声にも注目して欲しいですね。

— イメージとしては、重箱に発売された元祖ボンバーマンのようになるんですか？—

— どうですかね。対戦を面白くするために、色々な新しいシステムを取り入れてはいますが、シンプルに作ってありますのでイメージ的には最初

株式会社 ハドソン 仲縁

中山晃さん



●昭和47年10月10日生れ(あっ！明日が誕生日だ)

趣味は車で。オールシーズン、夜な夜な奥多摩周辺の某峠でドリフト三昧!!

冬は毎週末、休みのある限りスノーボードに命をかけてます。

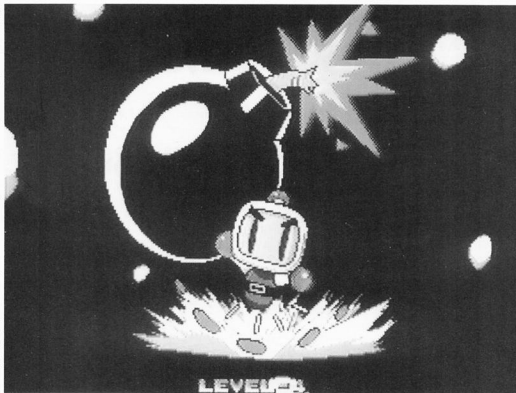
のボンバーマンにかなり近いと思います」

— 思になる発売日なんですがいっこうになるのてしょうか？—

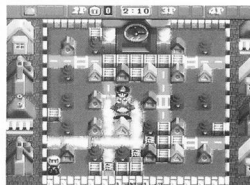
— 「まだ決定したわけではないですが、秋ぐらいを予定しています。11月ぐらいにはゲームセンターに並ぶと思いますので、もう少し待って下さいね」

要注目しては あのゲームが移植される!!

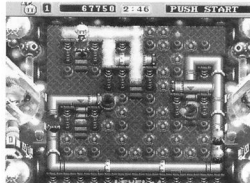
ハドソンにはボンバーマンの他にも、桃太郎シリーズや天外魔境シリーズなど多くの人気シリーズがありますが、これらのゲームがネオジオに登場する可能性はないのでしょうか？ 本誌のアンケート



御座るおなじみのボンバーマン！ 今回もコミカルな動きで大活躍だ!!



乗り物にのれば展開が有利になるぞ



怪しい雰囲気の実験室みたいなステージ

「うーん。現在はネオ・ボンバーマンの発売に全力を尽くしていますが、その後のネオジオタイトルは今のところ」

「ネオ・ボンバーマン以外に発売が予定されている秘密のゲーム情報などはありませんか？」

「うーん。現在はネオ・ボンバーマンの発売に全力を尽くしていますが、その後のネオジオタイトルは今のところ」

でも天外魔境（PDP）版などの移植希望が非常に多いんです。

「ありがとうございます。今のところは具体的な予定はないですが、みなさんの要望によって検討していきたいですね」

ネオ・ボンバーマンでゲーム大会を開催したいー

「話は変わりますが、今年の夏も恒例のキャラバンで大忙しだったそうですね。お疲れさまでした。」

「おかげさまで、今年で無事12回目を向かえることができました。私は今回、関西方面を担当



フラフープをしながら攻撃してくる奇妙な敵

うまくクリアすればこんな画面で祝福！

ネオ・ボンバーマン お得情報!!



これが注目のオープニング画面！

バトルモードはまさにサバイバル

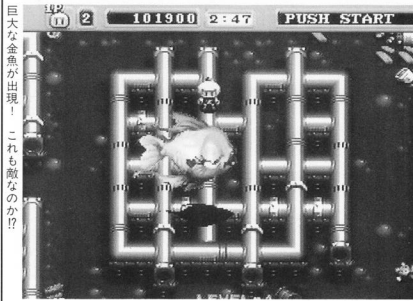
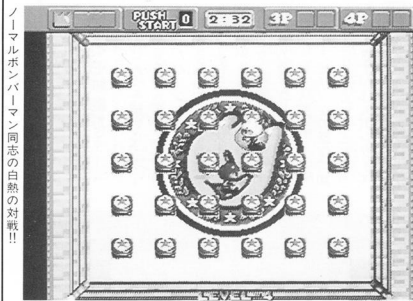
バトルモードの方はどんな感じなんですか？

バトルモードはとにかく白熱バトルが楽しめるようになっていきます。

こちらに乱入することが可能なので、思っ存分知らぬボナリストに挑戦することができそうです。

バトルモードは最初が1対1のタイマンモードですが、勝ち進みにつれて敵がどんどん増えていきます。何と最終的には1対3のバトルロイヤルへ！

生き残るにはかなりのテクニックが必要なので、ボンバーチャンプ目指して腕を磨いてくださいな！



ノーマルボンバーマン同志の白熱の対戦!!

巨大な金魚が出現！これも敵なのか?!

乗り物の利用法が攻略の近道!!

「ここでは、もう少しネオボンバーマンについて、くわしく教えていただけますか？

「ノーマルモードには、キャラクターの数と同じく、乗り物を利用する利便性があります。うまく利用すればゲームを有利に進められますよ。その他にも、ステージのオリに1つにこめられている仲間を救出すると一緒に闘ってくれるイベントなどもあります。閉じ込められた仲間のキャラクター」

ネオジオトピックス

ショー

新作ゲーム目押し!
なんでもありのAMショー!!

9月12日から14日までの3日間、幕張メッセにおいて、『第34回アミューズメントマシンショー』が開催された。社団法人、日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会の2協会が主催で、出展館は73社。

「遊から生まれる豊かな心」というテーマで、開催されたこのイベントは、めまぐるしい勢いで、日々発展を続けるアミューズメントマシン業界の最新版マシンが、勢ぞろいしていた。

まず最初に足を踏み入れたのは我がが大師所のSNKブースにつく。目についていたのは、大きな卵形の物体。しかも、何やら人だかりが...

早速、SNKの人をつかまえて聞いてみると、「MF2000」という米ファルコナー社製の4人乗りのシミュレーターというこた。どうやらアミューズ・ライドフィルム(体験映像シミュレーション)の小型版といったところらしい。このショーが終わると、ネオジオワールドに新しいアトラクションとして登場するので、要チェック



今回SNKブースはいつもより広がった

超人気タイトル
はやくも続編が!

くだ!
並んだ人々を横目に、ブースの外側を進んでいくと、NEO50がバーンと並んでいる。しかもなにも見慣れないタイトルが、「風雲スーパータッグバトル」に「サムライスピリッツ 天草降臨」とな? 「サムライスピリッツ 天草降臨」は、人気シリーズサムライスピリッツの新作。70%バージョンというこただったが、さすがは人気シリーズ。いつまでもたっても人だかりが消えない。しかし、その人だかりにも負けて並んでいっ

レイ。前作、斬紅郎無双剣のキャラに、新キャラが2人とシャルロット、柳生十兵衛、タムタムの3人が復活していた。システムも大体同じような感だった。

「風雲スーパータッグバトル」は、チャンスやエンジの時にキャラクターチェンジができる、タッグマッチ形式の対戦格闘ゲーム。

詳しい情報は、別のページ「風雲スーパータッグバトル」P68~73、サムライスピリッツ 天草降臨 P134より特集しているの、そつちも見てくれ。



『風雲スーパータッグバトル』では、4人同時プレイで熱い闘いが...

スポーツあいの競馬あいのジャンル問わずに新作登場! 外回りを一周して、中へ入っていくと、見慣れた筐体がある。どうやらSNKの新しい筐体で「スーパーネオ29TFV」というらしい。これは、液晶サブモニターが上部についた29インチの最新筐体だ。高機能C/Cカメラが内蔵されていて、例えば、筐体が離れた場所にあっても、対戦相手の映像がモニターに映し出されるのだ。このスーパーネオ29TFVが並んでいる内部では、新作タイトルが目押しされた。まず目についたのが得点王シリーズの最新作「得点王炎のリベロ」。基本的な部



「サムライスピリッツ 天草降臨」では後ろにプレイを待つ人の列が...



「ステークスウィナー」はサラリーマンにも人気が出そう

こんなバスルゲームも…



ADKの新作はキャラクターがカワイイ!

分は前作を継承しており、シュートチャンス時に画面が切り替わるというイベントも健在だった。久々のスポーツ物なので期待したい一本だ。その「得意金」の向かい側に展示されていたのが、前号から紹介しているザウルスの「ステークスウィナー」ゲームのほぼ完成していた。競馬を知らない本誌記者も、チャレンジしてみたところ、そこそこの勝ちを収めていい感じだったぞ。続いてプレイしたのが、ADKの対戦型シューティング(一)「ティンクルスターズ」。

基本的人気が出る。全然知らない相手と対戦ができるので、今までは違った楽しみ方ができるかもね。

おなじみハドソンからは、ボンバーマンシリーズの最新作「ネオ・ボンバーマン」が出版されている。最近までは「NEOアクション」にあるという名前がリストにあったソフトだ。内容の方は、すでに家庭用で発売されているものの、アーケード版といった感じが、全然知らない相手と対戦ができるので、今までは違った楽しみ方ができるかもね。

ビデオゲーム以外にもさまざまなものが出版されている。もうおなじみとなったSNKのミニクレンゲーム「ネオミニ」。新しい景品ゲーム「ボンゴムン」も出ています。これらはルーレットとまわしてビンゴの目がそうとう景品が貰えるというものです。また、新しい景品も多数展示されていた。KOF96の軽装シールドムービーセリヤや小物など、いろいろあったぞ!

いまだて人気爆発中の顔写真印刷のシールド作成機をSNKも出すぞ。名前は「ネオプリント」。12種類の基本フレームの中から一つを選んで撮影すると、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされるのだ。しかも、カラープリントはもろんのこと、モノクロやセピアという、3つの色調が選べるのだ。ちなみにセピアを選んでやってみたが、渋くてなかなかいい感じがした。

そういえば、プレイの説明をしてくれるのはアテナちゃんなんだ! さすがはSNKって感じだね。ウッチャン・ナンチャンの炎のチャレンジという番組でもお馴染みの「ウルトラ電流イライラ棒」のミニチュア版で、「ウルトラ電流イライラ棒」(そのまんま。細く迷路のように作られたルートに鉄の棒を滑らせてゴールを目指すといったものだ。さすがに本物でつくり! …とまではいかないもの、失敗す

縦横斜め。一列そろえてシンゴ!」



集中力が必要な「ウルトラ電流イライラ棒」。なかなか難しらしく、何度もチャレンジしている人の姿が…



日付	時間	開催地	店名	電話番号
10/12	14:30	神奈川県戸塚市	シート 戸塚店	045-871-8941
10/13	14:30	岩手県水沢市	マジカルガーデン 水沢店	0197-22-2755
10/13	未定	愛知県小牧市	ゲーム遊樂 小牧店	0568-75-8210
10/13	未定	愛知県西春日井郡	ゲーム遊樂 西春日店	0568-21-5357
10/13	未定	愛知県春日井市	ゲーム遊樂 春日井インター店	0568-85-8333
10/13	14:00	高知県高知市	マジカルガーデン高知店	0888-85-1171
10/13	14:00	愛知県春日井市	マジカルガーデン春日井店	0568-82-1245
10/13	14:00	長崎県長崎市	遊ing長崎店	0958-20-3341
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing長崎店	096-379-4321
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing松本店	096-360-3033
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing長崎店	096-387-7411
10/20	未定	愛知県海部郡	ゲーム遊樂 甚目寺店	052-445-1565
10/20	未定	愛知県春日井市	スーパーキッズ二子店	0568-34-9165
10/20	未定	愛知県名古屋市	トマト浄心店	052-532-7316
10/20	15:00	三重県四日市市	マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
10/20	15:00	愛知県江南市	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
10/20	15:00	愛知県安城市	マジカルガーデン安城市店	0566-97-0901
10/20	15:00	長崎県長崎市	遊ing城山店	0958-61-0202
10/20	14:00	長崎県長崎市	遊ing花丘	0958-45-9695
10/27	15:00	愛知県名古屋市	マジカル黒川店	052-915-7581

ゲーム大賞
TLOCKCOFFEE
'98

カラオケでもネオミニ！
これで待ち時間も怖くない！

9月4日、5日の2日間、東京ビックサイトにおいて、「'96カラオケ・フェスタ」が開催された。

カラオケ・エス・エヌ・エー？「一体どんな関係があるのだろうか」と首をひねっている読者も多いと思うが、これが実に深いかわかりがなかったのだ。以前にもこのコーナーで紹介したネオミニのことは覚えていただろうか？人気のクレンゲームをよりコンパクトにしたSNKのクレンゲーム機である。クレンの爪を食品ごとに付け替えることができる。

実はあれをカラオケボックスなどに置いてみてはどうか？というらしいのだ。なるほど、ちょっとした時間に手軽に遊べれば待ち時間のイライラも解消されるというわけだね！



待ち時間にネオミニで遊べる日も近いぞ！

ショー

最新音楽
CD&VIDEO

**ついに登場！
さえ見れば完璧！**

今年も「季節がやってきました」の巻の祭典「KOF'96」の攻略ビデオの発売が決まった。

今回のこのビデオ。ネオジオの攻略では右にでてもいいと評判の「ネオジオフリーク編集部」が監修・攻略を担当している。

対人戦、対CPU戦をキャラクターごと、徹底的に攻略している。今まで、「うまきまきしていい君もこれを見れば大丈夫」じつくり見て研究しよう！

しかも神業をいえる、華麗なる連撃の数々も収録されているので、見逃しも充分だ（自画自賛）。

また、ゲームオリジナル声優による、オフショットドラマも健在！

ゲームでは見られないキャラクター達の違う一面が見られるかも知れないぞ。

「ディレクター」

今回もネオジオフリーク攻略スタッフの面々に協力してもらいビデオが完成した。

KOFシリーズは、いつものことながらキャラ数も多く、限られた時間と様々な制約の中、納得のいいプレイを収録するのは困難を極めるのだが、流石というかいいというくらい、その難技を見事果たしてくれた。

対戦プレイの中に見られる何気ない部分にも、攻略のヒントがしばしば隠されているので、皆さん注意して見て下さい。

また恒例となったゲームオリジナルキャストによるショートドラマも当然収録されています。普段あまり聞かないので、ぜひオフショットの京と庵が出てきてます。それらもお楽しみに。

ゲームプレイ
ジェイク、モリスケ、修羅騎士、鷹、蒼炎闘士ゆーいち、風のFLN

声の出演
野中政宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしひ、矢野栄路、ほりえあかり、有田洋之、斎藤和紀子、辻裕子、弓雅枝、曾木亜由那

**VIDEO
THE KING OF FIGHTERS '96
SNK**

10月18日発売
●VIDEO:PCVP-11970 ￥4,800 (税込)
●LD:PCLP-00616 ￥4,800 (税込)
発売元:ポニーキャニオン/サイトロン・ベル



©SNK 1992, 1994, 1996

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト **カセット&CD** 1996年10月9日版

図=技術重視型 関=知能重視型 団=体力重視型 緊=スリリング 幻=ファンタジック 密=ドรามチック 易=簡単お手軽 難=高難易度 眞=シリアスタッチ 愉=ユーモラスなタッチ ④=グラフィックに注目 ⑤=システムに注目 ⑥=キャラに注目 ⑦=スカッと爽快 ⑧=要忍耐 ⑨=未長く楽しめる ⑩=短時間プレイも ⑪=音楽も最高 ⑫=多彩なモード ⑬=ちよっとH



TM



NEO-GEOCDZ

SNK/麻雀/42M	麻雀狂列伝 西日本編	SNK/スポーツ/50M	バスケットボール スターズ	SNK/シューティング/46M	NAMING	メーカー名/ジャンル/容量	タイトル				
¥15,800/¥4,800/90,4,26	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀流浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりとそがれるのも悪くない。 (図④⑨)	¥18,000/¥4,800/90,4,26	メジャーリーグの覇権をかけた16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 (図④⑨⑫)	¥13,800/¥4,800/90,4,26	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 (図④⑨⑫)	カセット価格/CD価格/MVS発売日 (CD版のみ場合はCD発売日)					
ADK/アクション/46M	ニジャコンバット	SNK/スポーツ/46M	ライティングヒーロー	SNK/スポーツ/62M	インフレイムス	内容					
¥18,000/¥4,800/90,7,24	悪の忍者集団「影一族」を倒すため「忍一族」の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムシ、カゲワ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使える。 (図④⑨⑫)	¥21,000/¥4,800/90,7,24	若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて革レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 (図④⑨⑫)	¥21,000/¥4,800/90,5,23	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 (図④⑨⑫)	ADK/アクション/46M	呪われた8冊の魔法書を取り戻し、魔物たちを再び魔法書に封じ込めるため、超魔術師マッシュルームの末裔、エルタが魔の世界に旅立く。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 (図④⑨⑫)				
SNK/スポーツ/26M	リーグボウリング	SNK/パズル/22M	ジョジョの奇妙な冒険	SNK/アクション/50M	サイバリーフ	3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベースボール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選んで遊ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 (図④⑨⑫⑬)	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下には浮かぶ気球または飛行船の上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 (図④⑨⑫)	¥18,000/¥5,800/90,11,7	突然、暴走しはじめた軍事コンピュータ「サイバリーフ」を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーC05に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストに待ちける衝撃が圧巻! (図④⑨⑫)	¥19,000/¥4,800/90,10,8	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織「ソルゲル・キング」が占拠したビルに、CIA特殊部隊のロイ・ハルトが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が入るぞ。 (図④⑨⑫)
ADK/アクション/50M	ラギ	SNK/アクション/55M	キング・オブ・ザ・リング	SNK/アクション/55M	戦国伝承	ADK/アクション/50M	モンク・オブ・ザ・リング				
¥19,800/¥4,800/91,3,14	美しい星であったラギが、侵入者グルマ一族によって破壊された。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技「柔術」を使って、故郷の自然を守れ! 奇想天外な敵と闘いが待ち受ける不思議な世界が魅力的。 (図④⑨⑫⑬)	¥19,800/¥91,2,25	ネオジオ初のアレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々に破壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害経路が、ボーナスとして得点に加算される。 (図④⑨⑫)	¥19,800/¥5,800/91,2,12	戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた! 特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 (図④⑨⑫⑬)	¥19,800/¥5,800/91,1,25	第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃(4つの中から1つを選択)を駆使して自国を守れ! (図④⑨⑫)				
SNK/スポーツ/46M	2000年スーパー	ADK/アクション/50M	クロススフィード	SNK/アクション/54M	バーニングファイ	SNK/シューティング/47M	ASO II				
¥21,800/¥5,800/91,9,20	西暦2020年には、未体験のワールドスピードに展開する超人バトルが大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手とロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 (図④⑨⑫)	¥21,800/¥4,800/91,7,25	3Dの道場がふんだんに楽しめる。アクションRPGやペンチや巨鎧。幻想的な世界で、放浪の剣が魔神ウツシに挑む。剣の種類のよってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 (図④⑨⑫⑬⑭)	¥19,800/¥4,800/91,5,20	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた! リアルな大阪風の町並みの中で、組織を倒してきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 (図④⑨⑫⑬)	¥18,800/¥4,800/91,3,25	SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ! いどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイが可能。 (図④⑨⑫)				

▶ネオジオプロムナード

<p>SNK/スポーツ/48M</p> <p>¥23,800/¥5,800/92,1,31</p> <p>48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクロアズアップ画面あり。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/格闘アクション/55M</p> <p>¥23,800/¥5,800/91,11,25</p> <p>人気格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで実行できるある闘いが可能。2人で協力してコンピュータと闘えるのが新し。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ADK/レース/46M</p> <p>¥23,800/¥4,800/91,11,8</p> <p>WRCとバリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台(バリダカールモードは9台)から選択可能だ。過激な自然の音を超一流のラリストになって思いっきり激走しよう。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/アクション/46M</p> <p>¥21,800/¥5,800/91,10,30</p> <p>大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団「ヘル・ジード」にコマシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまられ。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ロボアミー</p>
<p>SNK/スポーツ/68M</p> <p>¥23,800/¥5,800/92,4,15</p> <p>シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える「パワーバット」を使えば、1打逆転のチャンスあり! デッドボールを受けるかと騒動になることも。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/シューティング/45M</p> <p>¥22,800/¥5,800/92,3,23</p> <p>恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦「ラストリゾート」。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する3種類の「ユニットシュート」が強力。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/アクション/45M</p> <p>¥21,800/¥5,800/92,3,16</p> <p>舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/スポーツ/46M</p> <p>¥21,800/¥5,800/92,2,14</p> <p>近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開演する。パワーメーターがフルパワーになるまで打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルなど、なんでもありありの過激なバトルサッカー! (国) (国) (国) (国)</p>	<p>サッカーボール</p>
<p>ADK/格闘アクション/82M</p> <p>¥25,800/¥4,800/92,7,28</p> <p>史上最強の英雄は誰だ? この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない「デスマッチモード」が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/シューティング/34M</p> <p>¥23,800/-/92,6,15</p> <p>戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/アクション/74M</p> <p>¥25,800/¥5,800/92,5,25</p> <p>巨大で個性的なモンスターが仕掛けたバトルを展開する。フロレス風格闘ゲームの第2弾。社長のバトルロイヤルを生み出した3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いを挑む。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ADK/シューティング/54M</p> <p>¥23,800/¥4,800/92,4,30</p> <p>時空のかたに飛ばされた3人の忍術者、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺炎素と変身で強敵を倒せ! (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ニジヤモンド</p>
<p>SNK/スポーツ/54M</p> <p>¥23,000/¥5,800/92,12,14</p> <p>12のナショナルチームが世界一をめざす激突! 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気も盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/格闘アクション/106M</p> <p>¥28,000/¥6,800/92,12,10</p> <p>シリーズ第2弾。新たな闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の難しさ、ライバル移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>サミー工業/シューティング/72M</p> <p>¥25,800/¥5,800/92,11,20</p> <p>斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難關ステージで、回転する罠や浮遊する敵が連続と迫りくる。ため撃ちかわり、オプションを駆使しながらクリアを目指し! (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/格闘アクション/102M</p> <p>¥28,000/¥6,800/92,9,24</p> <p>拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウタウンのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人が、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>龍虎の拳</p>
<p>SNK/格闘アクション/118M</p> <p>¥28,000/¥7,800/93,7,7</p> <p>「新なる」ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。「怒りゲージ」が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ADK/格闘アクション/146M</p> <p>¥28,000/¥5,800/93,4,26</p> <p>新キャラ6人に加え14人のキャラが史上最大の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を踏ぬばす「踏む道具返し」や相手の投げ返を返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/スポーツ/106M</p> <p>¥28,000/¥5,800/93,3,25</p> <p>迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、さらには反則に限り飛び道具まである。通常の試合に加え、過激なデスマッチも楽しめる。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/アクション/74M</p> <p>¥25,000/¥5,800/93,2,18</p> <p>前作に引き継がれての横スクロール格闘ゲーム。現在に生みだれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>戦国伝承</p>
<p>データエース/スポーツ/74M</p> <p>¥25,000/¥4,800/94,2,17</p> <p>選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というシステムとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシミュレーションで豪快。レシーブでディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス! (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94,2,3</p> <p>忍者、モンマル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦性を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>データエース/アクション/90M</p> <p>¥25,000/-/93,12,16</p> <p>データエースのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーロッパを初めてするさまざまな武器を用いて、主人公のアクションがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコソカアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/格闘アクション/150M</p> <p>¥28,000/¥7,800/93,9,16</p> <p>「餓狼伝説」をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが「餓狼伝説」の3人に「餓狼伝説2」の8人+3闘士とクラウドで総勢15人に増えた。「龍虎の拳」のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>餓狼伝説スペシャル</p>
<p>SNK/アクション/110M</p> <p>¥28,000/¥6,800/94,5,18</p> <p>2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャンが、母星を襲った海賊クランブンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ADK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94,4,26</p> <p>リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>データエース/106M</p> <p>¥28,000/¥7,800/94,4,19</p> <p>前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それだけで7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>SNK/スポーツ/格闘アクション/122M</p> <p>¥28,000/¥7,800/94,3,17</p> <p>「ファイターズヒストリー」の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百鬼の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 (国) (国) (国) (国)</p>	<p>ファイターズヒストリー</p>

SNK/格闘アクション/196M	ファイターズオブ94	ADK/格闘アクション/178M	痛快OAGAN行進曲	ビデオシステム/シューティング/102M	ニンジャウイングスⅡ	エイコム/麻雀/82M	雀神伝説
¥29,800/¥7,800/94,8,25		¥29,800/¥6,800/94,7,26		¥28,000/¥6,800/94,7,18		-/¥5,800/94,6,29	
『熊狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にもなる。		不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なまでに通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台上、尻尾屈み抜きでガンガン殴れ！殴れ！ワールドヒーローズのフウもゲスト出演。		実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイborg、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時にこなるわけるキャラ同士の会話が楽しい。		エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマーザンゲンゲーム、主人公の少女チーが伝説の聖霊を探索するための旅。武器やアイテムによちてはチーはパワーアップ！もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。	
タイー/バズル/32M	バズルボール	データイーストスポーツ/94M	ダンクドリーム	SNK/格闘アクション/202M	真サムライスピリッツ	ビデオシステム/スポーツ/82M	パワースパイクスⅡ
-/¥6,800/94,12,21		¥28,000/¥5,800/94,12,8		¥29,800/¥8,800/94,10,28		-/¥5,800/94,10,19	
人気ゲーム『バブルボール』が今度はバズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消す。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。		3on3で遊ぶバスケットボールゲーム。世界10か国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。		前作の続編。タムタムがいなくなつて、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タム時の攻撃力が増える。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。		近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド必殺でチームごとに、破壊力のある必殺ずばり必殺技を打つことができる。	
SNK/スポーツ/158M	得点王30	テクスジャパン/格闘アクション/178M	ダブルドラゴン	ザウルス/クイズ/122M	オフィスファイティングス	サンソフト/格闘アクション/169M	ギョウアシーフナイト
¥29,800/¥7,800/95,3,7		¥29,800/¥7,800/95,3,3		¥29,800/¥5,800/95,2,1		¥29,800/¥7,800/95,1,24	
シリーズ第3弾。参加国も64か国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！		アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シュコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極みのキャラで闘うプレイキャラモードもある。		SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！謎のメッセージを残して失踪した1人捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。		滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルファイターが立ち上がった。サイバリアー、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをも、画面の左右にどこまでもスクロールする。	
ADK/格闘アクション/226M	ワイルドフットロース	ADK/アクション/70M	クロススウォードⅡ	SNK/格闘アクション/190M	風雲黙示録	SNK/格闘アクション/266M	熊狼伝説Ⅲ
¥29,800/¥8,800/95,5,25		-/¥5,800/95,5,2		¥29,800/¥8,800/95,4,25		¥32,000/¥8,800/95,3,27	『熊狼伝説Ⅲ』は、過去にない新しい一歩がなる闘い！
時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲームなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！		シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ウシズに闘う。新しいクッスができるようになったことで、技の幅がまたぐ広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。		舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった戦士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。		シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディなバトルが魅力で、投げ技からの連続技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入される。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。	
エイコム/シューティング/305M	バルスター	ビデオシステム/麻雀/不明	ファイナルロマンスⅡ	SNK/格闘アクション/250M	ファイターズオブ95	ハドン/格闘アクション/202M	天外魔境真伝
¥32,000/¥8,800/95,8,28		-/¥7,800/95,8,25		¥29,800/¥8,800/95,7,25		¥29,800/¥7,800/95,6,20	
CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けるのが画期的。オプションでパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。		6人の女子が謎のボスカラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人対決麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優が当てている。1度クリアすれば、アルバモードで好きな絵を自由に見ることが可能。		新たにライバルキャラが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして人神魔が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。		RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！各キャラとも、個性的な武器と技を持っているのが特徴。CD版ではボスカラのからくり兵でセンターが使用可能になった。	
ビデオシステム/シューティング/154M	ニンジャウイングスⅢ	ADK/将棋/58M	将棋の達人	ザウルス/読馬アクション/80M	ステークスウィナー	テクスジャパン/格闘アクション/186M	超人学園ゴカライザー
¥29,800/¥7,800/95,10,12		¥29,800/¥7,800/95,9,28		¥29,800/¥7,800/95,9,27		¥29,800/¥7,800/95,9,18	
シリーズ最新作。今回は新旧合わせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のシムロ機に乗って闘っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。		ネオジオの将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒にさせてとっていくはみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周りに将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。		特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、G1ロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では数々のレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。		人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるドレースシステムが斬新！CD版はボスカラが使用可能のもの、さまざまなおまけモードもある。	
SNK/格闘アクション/346M	リアルバウト餓狼伝説	タカラ/クイズ/118M	まき子ランニングス	SNK/格闘アクション/282M	サムライスピリッツ 新紅龍無双剣	ADK/パズル/不明	ADKワールド
¥34,000/¥8,800/95,12,21		¥29,800/-/95,11,27		¥32,000/¥8,800/95,11,15		-/¥6,800/95,11,10	
シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにボスボスの地位に返り咲き、またベリリー、キン、ダクなどか復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも登場し、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。		おなじみの登場する子ちゃん、ウイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしなさいなか」や「ズバババ！〜でしよう」といったおなじみのフレーズがゲーム中にも聞ける。		シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの獅子丸など7人、新キャラは緋雨丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣技選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。		ネオジオCD初回のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちのが登場する「カービー」のブロックが自機にもなっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。	

▶ネオジオプロムナード

データタイスト/バズル/86M	マシカルドロップ2	SNK/格闘アクション/298M	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	ナスカ/スポーツ/133M	ドラゴンクエスト	SNK/バラエティ/不明	NEO GEO ACTION
¥29,800/¥6,800/96,3,21		¥32,000/¥7,800/96,3,12		¥29,800/¥7,800/96,1,29		~¥3,800/95,12,22	
人気バズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 図説C図		ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などは新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 図説S図C		さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優しし、グラドルスラムを目指す！キリッは個性あふれる人々から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 図説S		このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは麒麟3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 図説S図C	
ADK/レース/210M	オーバートップ	ナスカ/シューティング/193M	メタルスラッグ	ビスコ/レース/114M	2100コンクエスト	ADK/バズル/74M	押し出しシントリック
¥29,800/¥4,800/96,4,26		¥29,800/¥7,800/96,4,19		~¥6,800/96,3,28		~¥4,800/96,3,22	
スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜ける！各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 図説S図		奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩くため！正規軍特殊工部部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。 図説C図S		「ドリフトアウト'94」の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲーム。前作同様、実在のワークスマンで走らせてるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 図説S		召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いバズルゲーム。個性あふれるキャラと、裏穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 図説S	
SNK/格闘アクション/362M	ザキング・オブ・ファイターズ'96	ザナルス/シューティング/178M	超鉄ブリキンガー	ザナルス/格闘アクション/338M	神鳳拳	ADK/格闘アクション/330M	NINJA MASTER'S 覇王忍法帖〜
¥32,000/10月25日発売予定/96,7,30		~¥6,800/96,9,20		¥32,000/¥6,800/96,8,13		¥32,000/¥7,800/96,5,27	
SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用ではサブバナーモードなど、5つのモードが楽しめる。 図説C図S図C		ロボットが自機のオプションとして活躍する。横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前。舞台は黒海沿岸にある突如の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 図説C		3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅了。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何らかの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 図説C図S		ADKが満を持して放つ忍忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、豪快な超力必殺な必殺技の良所が豊富なのも特徴。 図説S図C	

ザキング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラック	'94, 11, 18	CD: PCCB - 00165	¥2,500
ソニックウイングス2	'94, 12, 16	CD: PCCB - 00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラック	'94, 12, 16	CD: PCCB - 00169	¥2,500
ダムドリーム/ガンハイド	'95, 1, 20	CD: PCCB - 00173	¥1,500
サムライミックス	'95, 3, 1	CD: PCCB - 00174	¥1,500
ダブルドラゴン	'95, 3, 17	CD: PCCB - 00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95, 3, 17	CD: PCCB - 00177	¥1,500
獣狼伝説3	'95, 4, 21	CD: PCCB - 00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD & 溝口虎一巻一	'95, 5, 19	CD: PCCB - 00182	¥2,000
獣狼伝説3 アレンジサウンドトラック	'95, 5, 19	CD: PCCB - 00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95, 6, 21	CD: PCCB - 00176	¥1,500
風雲黙示録	'95, 6, 21	CD: PCCB - 00181	¥1,500
ワールドヒーローズスーパーフェクト	'95, 7, 21	CD: PCCB - 00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95, 8, 19	CD: PCCB - 00187	¥1,500
ワールドヒーローズスーパーフェクト アレンジサウンドトラック	'95, 8, 19	CD: PCCB - 00188	¥2,500
ザキング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95, 9, 21	CD: PCCB - 00189	¥2,500
バルスター	'95, 10, 21	CD: PCCB - 00192	¥1,500
ソニックウイングス3	'95, 10, 21	CD: PCCB - 00193	¥1,500
獣狼伝説 シンフォニックサウンドトラック	'95, 11, 17	CD: PCCB - 00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラック	'95, 11, 17	CD: PCCB - 00198	¥2,500
天外来襲真伝	'95, 11, 17	CD: PCCB - 00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95, 12, 16	CD: PCCB - 00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラック	'96, 2, 7	CD: PCCB - 00204	¥2,500
リアルバウト獣狼伝説	'96, 2, 7	CD: PCCB - 00203	¥1,500
オーバートップ/押し出しシントリック	'96, 2, 21	CD: PCCB - 00206	¥1,500
リアルバウト獣狼伝説 アレンジサウンドトラック	'96, 3, 6	CD: PCCB - 00207	¥2,500
神鳳拳	'96, 3, 21	CD: PCCB - 00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラック	'96, 4, 3	CD: PCCB - 00212	¥2,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラック	'96, 5, 2	CD: PCCB - 00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96, 5, 17	CD: PCCB - 00211	¥1,500
NINJA MASTER'S 〜 覇王忍法帖〜	'96, 6, 21	CD: PCCB - 00209	¥1,500
マジカルドロップ2	'96, 6, 21	CD: PCCB - 00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96, 6, 21	CD: PCCB - 00219	¥2,500
ザキング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラック	'96, 7, 19	CD: PCCB - 00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96, 8, 21	CD: PCCB - 00223	¥1,500
わくわく7	'96, 8, 21	CD: PCCB - 00215	¥1,500
ザキング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラック	'96, 9, 20	CD: PCCB - 00225	¥2,500

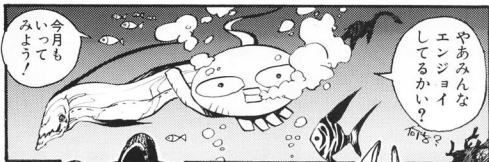
ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原城島	'89, 9, 21	CD: PCCB - 00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドバナー	'90, 6, 21	CD: PCCB - 00031	¥2,500
ザ・スーパーバイ/エンジャコンバット	'90, 11, 21	CD: PCCB - 00046	¥1,500
サイトロンジオゲームミュージック年鑑1990	'91, 2, 21	CD(3枚組)PCCB-00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/タイズ大捜査線	'91, 9, 21	CD: PCCB - 00072	¥1,500
クロスワード/戦国伝承	'91, 11, 21	CD: PCCB - 00076	¥1,500
獣狼伝説/ラストリゾート	'92, 5, 21	CD: PCCB - 00087	¥1,500
龍虎の拳	'92, 11, 20	CD: PCCB - 00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93, 1, 21	CD: PCCB - 00106	¥1,500
獣狼伝説2	'93, 2, 19	CD: PCCB - 00111	¥1,500
ビューポイント	'93, 2, 19	CD: PCCB - 00112	¥1,500
サイトロンジオゲームミュージック年鑑1992	'93, 2, 19	CD(2枚組)PCCB-00109	¥2,500
ソニックウイングス	'93, 4, 21	CD: PCCB - 00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93, 6, 18	CD: PCCB - 00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93, 6, 18	CD: PCCB - 00123	¥1,500
獣狼伝説 イメージアルバム	'93, 7, 21	CD: PCCB - 00132	¥2,500
ファイヤースーパーブレス	'93, 9, 17	CD: PCCB - 00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93, 9, 17	CD: PCCB - 00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2 イメージアルバム	'93, 10, 21	CD: PCCB - 00137	¥2,500
獣狼伝説スペシャル	'93, 10, 21	CD: PCCB - 00138	¥1,500
ネオセクション	'93, 12, 17	CD: PCCB - 00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94, 2, 18	CD: PCCB - 00144	¥1,500
サムライスピリッツ イメージアルバム	'94, 2, 18	CD: PCCB - 00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94, 3, 18	CD: PCCB - 00149	¥1,500
獣狼伝説スペシャル 〜イメージアルバムパート1〜	'94, 4, 21	CD: PCCB - 00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2JET	'94, 5, 20	CD: PCCB - 00148	¥1,500
獣狼伝説スペシャル 〜イメージアルバムパート2〜	'94, 6, 17	CD: PCCB - 00155	¥2,500
龍虎の拳2 イメージアルバム	'94, 7, 21	CD: PCCB - 00156	¥2,500
トップハンター	'94, 7, 21	CD: PCCB - 00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム	'94, 8, 19	CD: PCCB - 00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーバレー!	'94, 10, 5	CD: PCCB - 00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ	'94, 10, 21	CD: PCCB - 00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94, 10, 21	CD: PCCB - 00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94, 11, 2	CD: PCCB - 00164	¥1,500

腦電波



RPG! 新作! 感動! 伝!!!



中 747
鉄骨丸

武器は147
747
しくね

オレのアリテーで
ジャネタクな
姉妹たちとの
再会もあり！

琉王竜に
747とせまるね

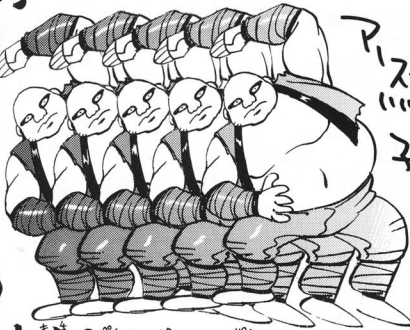
747

747
747
747

大鉄丸 (46%) ガッゴッ!

お宝あるに
アスリエ
あり
カギはトカ
おとし

ア
スも
いっけ
子分もね



んきわ平か水ツンハモン三



リアルバウト餓狼伝説が
驚異の振り返り！
なんと2ヵ月ぶりに
TOP1をゲット!!

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング

TOP10

8月1日~8月31日

このランキングは北は北海道から南は九州まで
全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編
集部が独自に集計し、作成したものです。

1	リアルバウト餓狼伝説 CD	1,368P
2	神凰拳 CD	1,125P
3	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 (限定版) CD	1,003P
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CD	937P
5	マジカルドロップ2 CD	721P
6	神凰拳 ROM	549P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CD	426P
8	ソニックウイングス3 CD	135P
9	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 CD	98P
10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ROM	63P

協力の紹介

ご協力していただいた販売店
は以下の通りです。

(ソフマップ)
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10
ソフマップビル

☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-643-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

(あくどグループ)
ファミコンランド宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1-1-19
(東レ建設 森島ビル1F)
☎0559-88-1708
他、加盟店75店舗



振り返りの1位に！

大暴れる格闘ゲーム、
神凰拳のCD版が初登
場！新しいオープンニ
ング記録でここまで伸びる
のが楽しみです。

2位には、神様たちが
今後も、連続ランキン
グ記録でどこまで伸びる
のか楽しみです。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

龍虎の拳 外伝のV3
を阻んだのは、なんとリ
アルバウト餓狼伝説でし
た。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

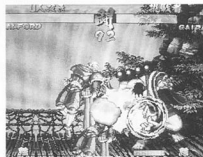
リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。

リアルバウトは今年で
8ヵ月連続の登場になる
のですが、見事2ヵ月ぶ
りにTOP1に振り返りま
した。



続編にも期待大!!

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

**K・O・F'96登場間近
嵐の前の静けさか…?!**

**目指せ頂点!!
ハイスコアラーたちの
熱い移ぎの宴**

今号からポイントランキングの第3回目に入りまし。今号トップに輝くのは、はたして誰だ?!

などところで、今月の傾向ですが、みなさんゲーセンでKOF'96をやりにくついているのか、はたまた夏休みを満喫しているのか、スコア申請数はポチポチといった感じ。ま、しばらくはKOFファイバーが続きます。

KOFはSNKでもサバイバーモードのスコアアタックをこなそうなので、この際、家庭用が発売されたら極めてみるのもいいんじゃないでしょうか。上位入賞者には賞品も出るそうです。

また、今月から「ニンジャマスターズ」と「神風拳」の2タイトルの集計を開始するとともに、来月あたりからメタルスラッグなんかも集計しようかと考えてます。まだ詳細は未定ですが。

とあります。ベージの都合で新タイトルと入れ替わりに旧作が消えると思いますが、そのあたりは例によってご容赦を。

**今月の
ハイスコアラー攻略法
高得点の道**

ABT OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝 (ウイヤー)

ウイヤーは、→A、→A、ブラックアウトでほとんどのキヤラクを素早く倒せる。

対シンクレアでは、→Aをよこさばかれてしまわぬので、一回浮かせたならなるべく体力を減らすため(→A、→A)×2、立ちパンチ×4で大ダメージを与える。

最後のロバートはよつと離れてアコースティックを出すので、スキのある技をガードして→A、→A、ブラックアウトを入れてもいい。

●未来飛行・島根県
ABT OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝 全 兎山

最初の方は、→A、→A、→Bの連続技だけで倒す。ミスしたらアルティメイトKOで葬りする。

カーマン以降の敵はスキの大きい技をガードし、右端脚から連続技を入れる。

●未来飛行・島根県
リアルハルト観望録
②デレ・ボガート

アンディはジャンプC→幻影 不知火→立ちD→斬影拳(彦根県)をうまく連射、or空破弾を中心に攻める。この連続技をCPUが気絶するまで入れくり、気絶させたら斬影拳以降を超烈破弾にかえ、これをに入れて美しくキメる。

残りカウントが45以上あればSASが取れる(もちろんバフエクト)。

また、画面左端であれば、アンディ究極奥義(フーリック4月号参照)を入れるのもイイ。

イ。もし気絶時にゲージがたまってなかったら、間浴びせ蹴りを使つてたようにする。

●G・T・H・北海道
サライスリッツ新紅郎無双剣 (飯沼平蔵・修徳)

まず、足払いなどでダウンさせ、起き上がり前に防衛崩しをされるバクランで闘い、相手の体力が赤ゲージになったら反撃してくるので注意する。あとは完勝しめる。

●ん、よゆうっつちウ・鹿児島県
天外無敵伝
①大 ②ジライ、樹

「経緯」と「根拠」につくる。投げた転はせるキャラならよいが、ダッシュユビCや必殺技で転はせるキャラは、通常のランクでやった方がよいと思われ。

八雲を使つて少し頭あれば、誰でも10万台に乗る。ゲーム上手な私ができたことなので、間違ではないハズ。

●K☆GM・宮崎県
アルビトロスハーフエ
2 (飯沼平蔵)

服部平蔵は相手の起き上がり前に弱疾風燕落と手を重ねます。ヒットすれば相手は倒れるので、再び起き上がりを防ぐため。ガードされても、すぐ光破をうてば反撃しようとして相手にヒットし、ダウンします。

ジンギスカン、マッドマン、キャプテンキッドはパターンにはまりにくいので、普通に闘つた方がいいです。

●SAS・愛知県

ハウスコア担当者から一言

ういづつ。編集の新井氏(通称アラちゃん)から指輪物語(イドルアーン)のトレイディングカードの存在を教わり、早速次の日に3万ウン千円分のカードを箱買いしてしまつた担当です。バルログ出なえー！ つていうか、デコリンの災、あるいはウラウカル。欲しい、いえる。アグマルの魔王もまた出ない。くうう！、と、現在たかがカードに一喜一憂しております。NBAカードしかり。そして金が必要。

冒頭で書いた通り、今月は申請の数があまり多くありませんでした。これをK・O・F'96or夏休みの仕業と取つてよいのか、あるいは旧作のスコアがなくなつたことへの間接的な抗議と取つたらいやうら。

毎月毎月、言い訳しみていますが、ベージに限られているので新作を取るか、旧作を残しておくか、担当者としても非常に悩まされるところであつたりするわけです。どうか理解のほどをヨロシクお願いしまふ。

②新作の集計に関する補足ですが、ニンジャマスターズは超タイムアタックモード(8月号参照)での集計をふくみます。CD版でいうところのバーフェクトモードです。また、申請の際には万のため、応募要項にカセット版かCD版か書ておいていただけると集計がスムーズにおこなえます。ご協力をお願いします。

それでは、また来月号のこのページでお会いしましょう。

クラブ・ハウスコア
ポイントランキング

1位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	140PTS
2位	KM☆GM・宮崎県	90PTS
3位	M、Y・剣魂・千葉県	70PTS
4位	幻魔ラフリー・長野県	45PTS
5位	未来飛行・島根県 SAS・愛知県	30PTS
7位	10・KEY・東京都	25PTS
8位	ワイソウ・奈良県 G・T・H・北海道	20PTS

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	23,505,100	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	18,253,100	12人目
カブキ団十郎	幻魔ラブリー・長野県	14,884,400	12人目
戦国卅九	KM☆GM・宮崎県	14,347,600	10人目
綱	KM☆GM・宮崎県	14,275,200	12人目
ジラリア	KM☆GM・宮崎県	13,768,600	11人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	12,607,300	12人目
綱手	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,302,100	12人目

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ・ディオ	Y.Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
呂布奉先	10-KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10-KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻魔ラブリー・長野県	13,170,200	ALL
マッドマン	幻魔ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
J・カーン	M.Y・剣魂・千葉県	13,064,600	ALL
ラスプーチン	10-KEY・東京都	12,097,600	ALL
服部半蔵	SAS・愛知県	11,069,800	ALL
出雲良子	幻魔ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M.Y・剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
孫悟空	SAS・愛知県	10,403,800	ALL
風魔小太郎	幻魔ラブリー・長野県	10,078,200	ALL
金龍	幻魔ラブリー・長野県	9,931,400	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	幻魔ラブリー・長野県	8,457,000	ALL

バトルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	1,394,180	ALL

ハイスコア 募集要項

●ノーツ・シンボル・メニューによる
点検。またはクリアにかかった
時間履歴計ります。クリア
しなくてもOK。乱入は無効。
●ハイトはNINJON・DEON・
NEON・GONONONの
どれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたって
は、次の項目を明記してください。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何回自までいったか)
⑥どのどの攻略法(フルバ)
⑦住所・氏名・年齢・職業・
電話番号・Eメールアドレス
⑧申請スコアの証拠(自己
キャプチャーとそのスコア
が写った画面にあるV.P.
または写真を用意して下さい。
ゲーム名の下に「印があるも
しなくてもOK。乱入は無効。
⑨V.P.のみ集計してい
ます。
⑩ゲームランクは初期状態か
ランク1か2かを初期状態で
以下で記入して下さい。申請数に
は、次の項目を明記してください。

い。記入もれがある場合は、ス
コアが無効になることがあります。

また、スコアが低いタイトル
に限り、やむを得ずスコア
を中止する場合があります。

①産地・年齢・外伝
②リアルバウト餓狼伝説
③サムライスピリッツ 新紅郎
無効
④K・O・F 95
⑤ワールドヒーローズパー
フェクト
⑥天外魔境真伝
⑦シンジャマスペース
⑧神楽
⑨バトルスター
⑩スコア集計は、必須事項を
明記のうえ左記の先までお願
い。〒東京都中央区本町
2-13-12 TEL 03-5622-602
機設分室
エス・エス・エス編纂部
「クラブハウスコア」

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	未来飛行・島根県	2' 37" 65	ALL
シンクレア	M.Y・剣魂・千葉県	2' 40" 90	ALL
不破 刃	松原双角団長・東京都	3' 47" 14	ALL
藤堂香澄	M.Y・剣魂・千葉県	3' 50" 80	ALL
ロディ・パーツ	M.Y・剣魂・千葉県	3' 57" 87	ALL
リョウ・サザギ	弟子騎士 誠・神奈川県	4' 04" 61	ALL
ロバート・ガルシヤ	R.T・兵庫県	4' 11" 21	ALL
王 覚山	未来飛行・島根県	4' 16" 73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ブルー・マリナー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KLS-TAK・茨城県	2,272,900	ALL
ダック・キング	へっぽこ大王・広島県	2,220,600	ALL
泰崇秀	G・T・H・北海道	2,205,200	ALL
泰崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちゅりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M.Y・剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ボンフ	10-KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎 (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,178,300	ALL
覇王丸 (修羅)	Y-K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,148,800	ALL
服部半蔵 (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
リムルル (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,970,800	ALL
首斬り破沙羅 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅 (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
覇王丸 (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,905,700	ALL
緋雨閑丸 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
千両狂死郎 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花瀧院骸骨 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
緋雨閑丸 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
橘右京 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京 (羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花瀧院骸骨 (修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

K・O・F 95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	M.Y・剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット(京・バベル・クラーク)	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ (京)	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール (京)	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

*ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

モリスケの格ゲー講座

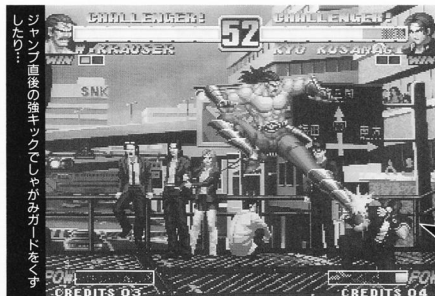
初心者向け

©SNK 1996

新装第4回 今月のお題 2択攻撃

講師：モリスケ

最近ちょっぴり好評でウハウハな格ゲー講座。今月は割と実戦的な2択について紹介するゾ!



ジャンプ直後の強キックでやがみガードをへすしただけ。

立ちガードできないしやがみキックなら攻めるのが基本の2択

まずは基本的な部分の説明から入ろう。2択攻撃とは、対処方法（ガードの種類等）が違う2つの攻撃パターンを使い分けて、相手を迷わせる戦法のことをいう。文で説明してもわかりにくいと思うので、まずは簡単なものから例に挙げて紹介してみよう。

実戦的戦術 2択攻撃とは…

こにやにやわーす! ボケモン買つて捕獲しまくりにモリスケですー!

さて、今回は格ゲーの対戦における戦略の1つ、「2択攻撃」について、基本的な説明から実戦での狙い方までをじっくり解説していきたいと思ひます。巷の対戦ではすでに基本となりつつある2択攻撃のやり方と防ぎ方、知らなかった人はこれを機に覚えてしまおう。いえる!



例えばジャンプ攻撃をガードさせたあとに…

相手の起き上がりに関わせず、下段の足払い、もしくは立ちガードの必要な中段技を重ねてみる。実戦はこれだけで2択攻撃を仕掛けたことになってしまうゾ。

相手側としては、下段技なら立ちガード、中段技ならを同時に避ぶ必要があるからである。相手には起き上がり

に無敵技を出す、という選択肢もあるけど、すべてのキャラクターが無敵技を持つてのわけでもないのて、ここは相手がガードすることを前提に書きました。

2択攻撃のおおまかな意味は分かってもらえたかな?

実は、実戦における狙い方を紹介しよう。

実戦で最も基本的なものは、跳び込み攻撃をガードさせた直後に下段か中段の2択を迫るもの。KOF96のクラウザーを例に挙げてみよう。

自分がクラウザーの時、相手にジャンプ強キックをガードさせたら、下段のしやがみ強キックか、中段になる後ろ小ジャンプ強キックのどちらかでおもむに2択を迫ってみよう。跳び込み攻撃ガード後はしやがみガードするのが基本なので、最初は中段の逃げ小ジャンプ強キックでしやがみガードを潰しにかかう。

に無敵技を出す、という選択肢もあるけど、すべてのキャラクターが無敵技を持つてのわけでもないのて、ここは相手がガードすることを前提に書きました。

2択攻撃のおおまかな意味は分かってもらえたかな?

実は、実戦における狙い方を紹介しよう。

実戦で最も基本的なものは、跳び込み攻撃をガードさせた直後に下段か中段の2択を迫るもの。KOF96のクラウザーを例に挙げてみよう。

自分がクラウザーの時、相手にジャンプ強キックをガードさせたら、下段のしやがみ強キックか、中段になる後ろ小ジャンプ強キックのどちらかでおもむに2択を迫ってみよう。跳び込み攻撃ガード後はしやがみガードのが基本なので、最初は中段の逃げ小ジャンプ強キックでしやがみガードを潰しにかかう。

「チキン」

おにく、うそ、腫病者のコト。自分からは攻めようとしてないでガードを固め、攻め込まれたら後ろに下がりつつ判定の強い技を出す、というのがチキンの特徴。一般的に嫌われる傾向にある戦法なのでオススめはしまへん。ちなみに、待てとチキンは別物です。

「どんよん」

「うたがらマン以外の攻略フイター」が読む謎のケース。半分以上濡れかかっているの衛生環境が非常に悪く、冬でも毛が出没する。フランスから来ている風の「FN」は小山のホームステイしていた家を追い出されたので、現在はどんよん(で)生活してる。

NF特選

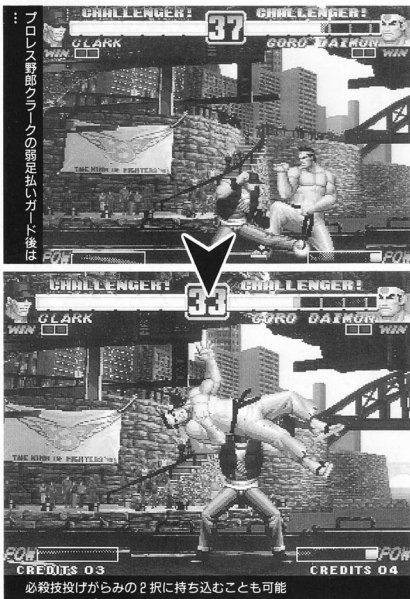
格ゲー用語辞典

「対空技」

跳び込んで相手を迎撃する時に使える技を、まごらて対空技と呼びます。'96なら京や庵の鬼焼ぎ、ビッグのかりふルーニアロマンスなどが代表的。しやがみ強パンチなどの通常技が対空技として使える場合は、通常技対空などと呼ぶこともあ。

「ため技」

しやがみを一定時間同じ方向に入れておく技や、ボタンを一定時間押しておく技をまとめてため技と呼ぶ。しやがみをやよに入れためをつくる技は、✓に入れためはしやがみガードしなからためをつくることもできる。知らなかつた人は覚えておこう。



中段にはまず決まらなくて、最初の方はひたすら速攻小ジジでヤバっ強キックを出しているんだけど意外と有効だ。

ひたすら繰り返しているところにも相手も跳び込み攻撃が、下段の中段を出してくる。と学習するハズなので、今度は立ち上がりガードしている所に襲いかかって下段のしゃがみ強キックを混ぜてやろう。完全な強み混合になってしまいが、これですべての2択攻撃の完成だ。

下段と中段の他に、コマンド投げのカイザースラッシュレットキックを混ぜれば見事にいろいろな3択攻撃になるのだが、跳び込み攻撃をガードさせる方々が多いので、やめておいた方が無難であります。

まあ、おうちに交際と遊ぶ時ならあんまり恐ろしいと思わないで受け、それでもつぱりいって上げれば、それによって自分の方々が楽しく対戦できまわろう。

跳び込み攻撃をガードさせたあと以外では、スキの少ない開放をガードさせた直後が2択を迫るチャンス。

また、96から、クラークを使って倒す筆打てみよう。しゃがみスキをガードさせることがきたら、スーパールセンチンバックブリーカーを使って2択を迫ることができると、前号のKOFのシステム紹介にある、暴発のとげられ理論」を見てもうえば分かると思うけど、攻撃のガードしたあとに何らかの行動（通常技を出したりジャンプするなど）を取るとガードボースがすぐに解けるので、投げられやすくなる。逆に、手を出さずにガードしていればガードボースが少しの間持続するので、その間は投げられない。

**システムを
活用した
2択も有効だ!!**

しすれば、しゃがみ弱キックガード後に手を出してくる相手ならすぐにコマンド投げを入力、落ち着いてガードを固めているようなら一瞬待ってからコマンド投げを入力、といった「投げを使った2択攻め撃」もあるゾ。



ただ、この2振攻撃は比較
的返されにくく、かなりハメ
っぽいので、巷の対戦台で狙
うとブーイングが起る可能
性アリ。このシステムをしつ
かり把握している身内同士で
狙う分には、ぜんぜん問題
ないと思うけどね。

の2択も紹介しておこう。画面端の相手に強ポルテックラUNCHャーをガードさせると、自分の方が相手よりも先に動けるので、中段になる垂直直ジャンプ攻撃と下段のしゃがみ強キックで2択を迫ることができる。比較的狙いやすい2択攻撃なので、レオナを使う人は覚えておこう。

2択の対処法は
運しだい!?

次は、逆に2択攻撃を迫られた時の対処法を紹介しよう。相手が2択に使うてくる2種類の攻撃方法のうち、どちらか一方が出の遅い攻撃の場

Q KOFの96でMr. BIGGの立ち回りが、Pキヤンセルブラスタウエイブに思えないのです。コッスは是非教えてください。

●PN「レニエ(神奈川県) キャンセルクン ナイ、が出来る、フスカ、フムフム、遠征にキヤンセルパンチの一段目、キヤンセルするのなら、振り方違ひの比較の入り出し、比較的早い近距離強パンチとなる話別、モッドがワンハンド、スタウと重なる

モリスケに訊け!
読者Q&A
コーナー

Q こんにちほい！
入さん。美川さん、
Q 06で通電するの
ヤザレておなをな
つてな。34、リッパ
つてな。こにはなつ
だんて。下まなはか
と思つて95をリッ
ちやとキヤセルして
んで。K K Oの通
のてのうか？と
うかキャンセルミ
うかを教えてください

●P N 乱舞V炎天(大阪府
10号のK K 96
96にツム、ツム
てある。「先入ら
なし」を使つて申し
自分ちの八刀を知ら
い時は八刀を知ら
てて悪いじゃない

いすて 綱木

合は反応度次第で、場合によっては中段のガードが遅い場合もある。中段のガードが速い場合、最初は出の早し下段技に備えてしやがみがつくのでおき中段がきたらすぐして反応して立ちガードに変わる、といった感じで防ぐことが可能。中段と下段、どちらも出が早い場合は反応できないので、素直な読みかきになる。2択を迫られる際に、下段技を食らうとそのまゝ連続技を叩き込まれる場合は、できるかぎりしやがみがつくようにしてリスクをなくするようにしてつりかきを出し、そこにつり込まれて中段を出されるのを食らってしまふことになるが、連続技をもらつてダメージを受けるよりはマシだと思ふ。

なので、今回は埼玉県東馬場のP.N. 鳥丸さんごんのおおの手紙を紹介し、2択についてざっと参考してみました。内、内容には聞かだつたと思ふすがどうだつたでしようかしら。最近、質問のお手紙少くすつ増えきつたのである、ちつと増い、つた、できるかぎり紙面、紹介するので、ガングナム紙紙つてちやうどいいな!! おつて、用品店よく典のネタや、今月のお題のりクエストに募集中心なりよ、格ゲス座でのお葉書よくお願いします!!

っているのだから、↓↑↑を入
力しておくこともできない。
なので、強パンチを出したら
速攻でコマンド入力する以外
に手はないです。近距離立ち
強キックに変えると、強パン
チよりは出が遅めなのでキャン
セルをかけやすいぞ。

ナコルル
ねえさまが
再び旅立って
三日がすぎた

3月も終りの
カムイコタンに
なごり雪が
降っている

サムライスピリッツ
カントリーロード

雪 伝

Presented by 島津わか乃



ねえさま
どうしても
行ってしまうの



風が又よどみ
はじめているの

今度こそ
あの禍々しき
気を断つわ



どうか…
どうか
ご無事で

ナコルル
ねえさま



あ…

だのんだわね
リムルル



だからリムルル
カムイコタンの事
頼んだわね

ねえさま
……



はじめまして、未熟者ですゆえ生温い目で見守ってやって下さひ（わか乃）



あの時…
一瞬ねえさまが
風の中に消えてしまっ
気がした

なぜだろう
胸がドキドキ
するのが
いつまでたっても
おさまらない



ずかずかずか

私は
ガルフォードと
います

ナコルルは
いますか？

なっ…
なっ…



ナコルル
ねえさまは
いません

三日前に
旅立ちました



よし、パピイ
今から
追いかけよう

わい！



不穏な気がして
もしやと思ったが
やはり…

おーまいが



ハロー
エキスキューズミー

そこは…



待ってて
ねえさま
今いくわ!

思い込んだら一直線!

あ…

里では
気が付かな
かったけど

木々の小さな
悲鳴が私にも
聞こえる…
ねえさまの言う
禍々しい気の
せいなのね…

それにしても
本当に
困ったわ

ねえさまは
どっちの道を
行ったの
かしら…

うーん

はっ!!
殺気っ

お前
アイヌの
戦士だな

私と一勝負
してもらおう

～SNKの“秘話”に迫る～ エス・エヌ・ケイ物語④



企画開発本部企画宣伝部長
中井敏之さん
4月5日生れ 大阪出身
1983年SNKに入社。初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルグラス（乗務演奏）、育児、木工、バイク

SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらおうこのコーナー。

前号では、歌うゲームで有名な「サイコソルジャー」とンビを撃ちまくる爽快ガンシューティング「ビーストバスター」の話を聞かせてもらった。

今号では、いよいよネオジオが発売になる90年からの話を聞かせてもらう。

SNKの秘密兵器 ネオジオが登場!!

(前号からの続き)

90年には、いよいよネオジオが発売にならなければならぬ。このころは、すでにソフトの開発の仕事には完全に離れていました。

当時、私はネオジオ本体のデザインやネオジオをデモさせるプロモーションに当たっていました。

当時、家庭用の展開の中に、レンタルをおこなおうという計画がありましたので、レンタル時に本体を入れる専用バックや、ソフトを展示する棚などを作ったのを覚えていま

今、明かされる ネオジオが黒いヒミツ

ネオジオ本体のデザインにも色々と苦労したね。

最初のデザインコンセプトに、かっこいいものにしてほしいというのがあるんですよ。

当時のゲーム機のデザインは、おもちゃっぽいものが多かったの、今までは違う高級感を出そうと考えました。

そうやっていくと今度は本体のカラーが問題になってくるわけなんです。

現在、AV機器のカラーはメタリック系のものが多いですが、当時は例外的に黒色、AV機器とネオジオを並

べた時に、違和感のないブラックに決定したわけです。裏話として、コストに黒色が一番あつたという理由もありましたが、これが真相だと思います。あくまでも理由の一つです。

大忙しの 初期のソフト開発

家庭用のネオジオと同時に発売になったソフトは、NAM-1975、ベースボールスターズプロフェッショナル、麻雀狂烈伝などの5本だったんですが、新ハードの立ち上げということもあり、パラエティに富んだ作品群になりました。

とにかく最初は、産めよ増やせよの時代だったので、とにかくソフトの開発は大変でした。今もこの状況は変わっていないです(笑)。

ソフトの開発が発売日に間に合うかは、本当に心臓に悪いんですよ(苦笑)。

とにかく時間なかったからで、開発スタッフを制作チームと、チェックするチームに分け、昼夜2部に別して24時間体制で動いていました。

会社の会議室で、寝泊まりをしていたんですが、なぜか和室だった。寝こち抜群、早く場所を確保しないと思いついて、今ではいい思い出です(笑)。

会社で食べる おせち料理弁当!!

開発の方も大変でしたが、プロモーションも人数のたけかなり苦労しました。何かといつても1月にフラ

イトショー、4月に発売というハードスケジュールでしたからね。

ゲームの中は 灼熱地獄!!

プロモーションで思い出しただけですが、ネオジオ発売時にネオジオ版「正式名称ゲーマント」というイメージキャラがありました。

CMなどでは、専用のタレントさんに演じてもらっていたんですが、イベント用は社内人間が入っていたんです。もちろん、私も体験しています(笑)。

このゲーマントの中は、夏はどんなに暑い! 汗だくになりながらチャンを配り続けるのは辛かったですね。

体力の関係上、ゲーマントには交替で入るのですが、交替する時に他人の汗がベタベタとついて、気持ち悪くてまじりました(苦笑)。

100メガショック!! ネオジオ大ブレイク!!

その後は、みなさんご承知の通り「100メガショック!!」でお馴染みの格闘ゲームの登場大ブレイク! 現在にいたるところにありました。

長々と書いてきたこのコーナーも今回で最終回です。読んでくれたみなさん、本当にありがとうございました。

これから、SNKとネオジオをよろしく願います。

龍虎の拳(1992年)

人気格闘シリーズの第一弾。有名な100メガショック第一弾ソフトでもある。現在ではどのゲームにも採用されている乱舞技もこのゲームが元祖だ。

必殺技も他のゲームとは少し変わっていて、気力を使うシステムを採用している。気がないため、気力ためや相手の気力を減らす技など、このシステムが非常に重要になっている。

最近では、ユリチや大暴れのユリ・サカサキ嬢も、この



カラテ対ビッグのMr.対決!

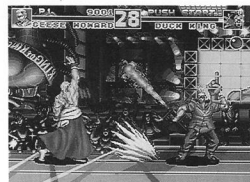
餓狼伝説スペシャル(1993年)

ネオジオの看板ともいえる人気シリーズ、「餓狼伝説」の第三弾。ネオジオ格闘ゲームの人気を決定づけた記念碑的作品でもある。

餓狼伝説2に登場するおなじみのキャラクターに、餓狼伝説シリーズの人気キャラクターである、ギース・ハワード、タン・フー・ルー、ダック・キングなどを加えた15人が登場する。

餓狼伝説2では使えなかった闘士クラウザーや、隠れキャラクターのリュウ・ムサカサキ、対敵の可能性も使えなかった、前作よりも派手な演出やすくなく大必殺技が大人気な話題を呼んだ。

ストーリーはあまり重要視せず、オールウェザースペックという豪華な顔合わせを実現しているのが人気の秘密かも。



このゲームでギースが大活躍!!



タン・フー・ルーの撃放が炸裂

ネオジオCD版ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」 コンテスト '96開催のお知らせ

キングオブプレイヤーズ

タイムレコード&ハイスコア K・O・Pの栄冠は誰の手に!?

「ザ・キング・オブ・ファイターズ '96」ネオジオCD版の発売を記念して、家庭用で追加された新モード「サバイバーモード」を使ったタイムアタック&スコアアタックコンテストがSNKにより開催される。

ネオジオCD版 ザ・キング・オブ・ファイターズ '96

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト '96 概要

競技会期間：1996年10月25日（金）～11月30日（土）

対象ソフト：「ザ・キング・オブ・ファイターズ '96」ネオジオCD版
（1996年10月25日発売予定）

予 価：8,800円（税抜き）

応募要項：好きなキャラクターを選択し、「サバイバーモード」に挑戦。
タイムアタック部門、スコアアタック部門を設定、各キャラごと上位5名（合計270名）に「認定証」及び「K・O・F '96オリジナルテレカ3枚組」をプレゼント致します。

応募方法：スコア画面の写真及び、CDソフトタスキ部分の応募券を郵便封筒に入れ、必要事項（郵便番号・住所・氏名・年齢（学年）電話番号、使用キャラクター）を記入してお送りください。

応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号

株式会社エス・エヌ・ケイ

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト '96係行

応募締切：1996年11月30日（土）（当日消印有効）

当選発表：本誌'97年2月号誌面にて2部門、各キャラのトップスコア54名を発表、その他入賞者の方は、商品の発送をもって発表にさせていただきます。



* サバイバーモードとは、家庭用オプション機能で使用キャラ1名に対して、9チーム（同キャラ戦）+ボス2名とのタイムアタック及びスコアアタックのモード。体力は通常のゲームと同じく1人勝ち抜くごとに若干体力が回復するが全回復せず、体力が0になった時点でゲームオーバー。メモリーへの保存は全員を倒してからでないとできません。

115

パオパオカフェへ ようこそ!

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NF
への意見や要望、そして日常のでき
ごとなど、さまざまなおたよりを受
けつけてます。ねっ、ママハハ♡

手際の悪かった大会予選!
今後反省を活かして欲しい
先月おこなわれたNFチャ
ンピオンシップ。僕は友達
と一緒に、はるばる長野から
車でネオジオワールドへ出向
いた。土浦市に到着したのは
朝の9時。大会開始の3時間
以上も前だった。
それなのに! 大会に参加
できなかった。これはどうい
うことだ!!
確かに参加者は多かった。
でも半分以上の希望者が参加
できなかったという事実には
納得がいけない!
予選運体があった2台とい
うのも用意が悪すぎたと思う。
参加希望者が多かったこと
あの場ですぐに判断できたこ
と。筐体の数を増やすなり、
かかるべき手を打てばあんな
ことにはならなかったはずだ。

★PN/チャック・R (長野県)
今回の仕打ちは失望した
が、それだけでネオジオオリ
ークを見捨てるほど、僕も人
間が小さいわけではない。今
後ゲーム大会が開催されるな
ら、2度とこんな読者を裏切
る形にならないよう、しっか
り今回の反省を活かして欲し
い大会だったのに!!
参加した上で負けたのなら
納得もいくが、参加すらでき
ないで終わるなんて、ちょっ
と納得がいかない。
このことは、読者参加の表
紙撮影会や攻略スタッフとの
ハンデ対戦、それから野中さ
んと安井さんのトークショ
ーなど、他の企画内容がよかつ
ただけに、予選の手の悪さ
が残念で仕方ない。あれさよ
うまくいっていただくとま
い大会だったのに!!
編 今回のゲーム大会に於き
まして、同様のお叱りを多数
の読者の方からいただきました。
編集部とイベント代行業
者による見込みを大幅に上回
るご来場があったため、全く
対応不能の状態に陥ってしま
いました。ご来場されながら
予選会に参加できなかった読
者の方には、誠に申し訳な
く申し上げます。大変申し訳
ありませんでした。今回の教訓
を活かして、今後一度とこの

ネオジオオリークは全国誌
である。参加者の中には僕
のように遠くからやってきた人
もいたはずだ。会場で知り合
った人の一人に、わざわざ熊
本からやってきた人もいた。
僕以外にも、遠くからきた人
で参加できなかった人もいた
だろう。
参加した上で負けたのなら
納得もいくが、参加すらでき
ないで終わるなんて、ちょっ
と納得がいかない。
このことは、読者参加の表
紙撮影会や攻略スタッフとの
ハンデ対戦、それから野中さ
んと安井さんのトークショ
ーなど、他の企画内容がよかつ
ただけに、予選の手の悪さ
が残念で仕方ない。あれさよ
うまくいっていただくとま
い大会だったのに!!

パオパオ賞



★PN/閑馬 (千葉県)

なんか不思議な何かを感じさせるナコルちゃん。何
だろう。この感じ? 小鳥と会話でもしてようかな。



★PN/真山巧 (岡山県)

ムックよかった? さんきゅ〜♡
絶賛発売中の(ハズ)なんて、ま
だ見てない人もよろびくね〜♡

●PN/影山あり (埼玉県)
ボンの供つてのかいよ、はやく参りたいねる♡
主人公が牛ス



●PN/ヒョーゴノスケ (東京都)

おっ、上半身裸のリュウツフーのもの
かなオオツデすな。いい体しとるねえ、
あんちゃん!



●PN/竜井呼 (愛知県)

相変わらずの日本一娘! 元気元気
あの着物と蛇の目章の出所と、収納形
態を知りたい今日この頃。



●PN/水無たかね (福岡県)

たびたび僕者と喧嘩するム先生。しか
らEDを見た限りじゃ、チヤンとチヤンの
先だかな?



●PN/いいかわみか (神奈川県)

くやがる人の涙に乾杯しや、勝ち誇った八神
の表情がナイスである。

今月の隣人愛



今月の隣人愛は、ネオジオのおかしな遊び方、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

初心者VS熟練者 この方法で平等に!?

最近の格闘ゲームでは、初心者と熟練者の差が激しい。そこで、その差を埋めることのおもしろい遊び方を教えます。やり方はカンタン。テレビの前、鏡を置いて、熟練者は後ろ向き、その鏡に写るテレビの画面を見て対戦する。そうすると、あら不思議、操作とキャラの動きがまったく左右反対になります。ガードしているつもりが前に歩出すし、普通で技を出そうとしても出ません。これで初者の方も熟練者に勝てる!! コンピュータとの対戦に飽きた熟練者のみなさんにもオススメです。

★PN/穂上純矢(愛知県)

編…あら、けっこうおもしろそう♡ これなら私もJさんや藤さんとモリスケさんに勝てるかしらん? 彼らよりも隠してもいいのよね。でもまじで見えてると混乱するのかな? うーん、色々考えてないで挑んでみることにします♡

(稲葉)

キム先生からの卒業の歌

長崎朋さん(テテナ)の歌う「My Love」の替え歌です。チャンの声でアイドル風に歌ってください。

正義を語る倫理観、彼の名前はキム、カッパン修業はさつぱりかん、やっこ卒業かな、毎日チョーインで逃げ出さないと考えた、不思議な魔法かけて殺してまわす、コハモンとまならないの鉄球大走、この技を食って欲しい、逃がたいよはやく、

●PN/鈴夢理亜(沖縄県)

編…とにかく楽しいです。この替え歌♡ チャンの声でアイドル風に…って、それはちょっと辛いかも…? でもチャンもかわいいと思うけどね♡ 同封のアイドル風のドレス着てマイク手に歌っているチャンのイラストも楽しいです♡ みなさまにお見せできないのが残念。今度ではラストコーナーに送ってください



時の扉

●PN/早見草(島根県) すげー、さわやかなイラスト。うん、なんかめっちゃめっちゃ気に入ったぞ。怯える拳振がいい感じ。



●PN/合成洗剤イム(岐阜県) 忍者が胸元が…。そうだよなえ、おいらもそう思うよ。だってアミだよ。アミつつたらタイツだし…。

うわ (稲葉)

アンディに捧げる歌… ご愁予やイマ

鉄狼伝説スシヤルの頃に内輪で歌われていた替え歌です。チャンディ♡キャンディ♡イ! がもと歌の「アンディ♡アンディ。」

短足なで、気だしないわ、デコハゲだつたってだつて、お気に入り、斬撃投げハズお好き、斬撃面も大好き、私は、私アンディ、対戦で単体勝、ちよっぴり、虚しい、そんな時、というの、敗者を、見下して、

ティ、笑って、笑ってアン

おいしい肉



●PN/一条将臣(神奈川県)

おかんとイオリン



●PN/りういち,N(北海道)

そうか、こうしてあの不可思議な3段笑いが完成したわけだ。しかしKOF'96では、あの笑いは4段にパワーアップするのとみたんだか。いや残念



●PN/タケチ(群馬県) KOF'96でなく、'95の2人なのはなぜだあ! なんか'96の方がみんな顔が若いよね。スッキリしてるし。



●PN/唯、美龍(滋賀県) ●PN/くれあ蘭頂(愛知県) ●PN/草薙一登(滋賀県) ●PN/唯魔雄(福島県) おお!! NF常連4人衆の合作だ。エライ豪華ですね。お友達だったんですか〜!

友情なやサヨナラ、ね♡
アンディ♡アンディ

だってあの頃のアンディって、まにこだったか？
うわっ、ゴメン！ 殴らないで！

●PN 山中金時（北海道）

●PN ジョナサ 山慈（北海道）
ちるの返書はKOF'96キャラクターブックに載っているぞ。と、さりげなく宣伝するおらてへ♡



●PN/ 嵐からうどん西蔵一（千葉県）
くあつ、なんとレアなイラストだー！ まだ稼働中のゲーセンもたまにあるので、がんばって探してみよう。



●PN/OZI（新潟県）
ダンスチームか…いいな、それ。ってーと3人目は誰になるんだ？ シンクレアもいけりゃ、マリーも結構楽しいな。

なんだかアンディがかわいそうなことになってる替え歌だけ、逆に山慈さんのアンディへの愛がかがえる替え歌でして4人居に同じキャラクターで京、庵、キムの替え歌があります。（福妻）

こんな空耳

ハイデルンの
変な超必殺技？

ずっと前から思ってたんですけど、'95のハイデルンのフアナナルプリンガーが「オレ、へん」に聞こえる。
●PN/北海道チヨイ（北海道）

編：君も修羅騎士。俺には

聞こえないです。ハイデルンが変ってか？ 変なおくじさん、だから変なおくじさん、15点トコかな…

●PN/ 愛蔵（千葉県）
すげ、カンストと超人だっけ、いっや、ホントこいよ、この前マジドロの太鼓には出たんすか？

編：…つ目はほのさい環境でプレイすると、なんとまた聞こえる気がする。2つ目は：オイ！ ホントにそう聞こえんのか？ 絶対に「相手によだれ」と聞こえとすね。君は修羅騎士の後継者になれるぞ。点数は42点を進呈。

もう一つ、餓狼3とリアルバウトでホンフウの「覚悟はよかね？ が相手によだれ」に聞こえます。

●PN/ 草間五京丸（神奈川県）

愛のてぼどぎ

影二と庵
ついに結婚？

実家の近くで取った写真です。如月庵。…もうどう草メントしたらいいの？

●PN/ 天玉紅蓮（埼玉県）
おっ！ SNKボス軍団総出演！ さすが迫力あるなあ。忘れてたんだけど、弟兄弟もボスだったんだよね。



●PN/ 平次 柳木患
おっ、先月のカラー教団に続く、クラックです！ なんとそれはカラレオナか？ 待ってるぜ！



●PN/ Y T（京都府）

編：そうか、俺は影二のところにヨメにいったのか？ ビリヨメにいったのライバルチームなんだがなあ、いや残念。（浦地）

●PN/ くれあ蘭洞（愛知県）
はいはい発売近所！ いやー、楽しみですね。特に主人公の半スポンとか…。まるんとか…。



●PN/ くれあ蘭洞（愛知県）
はいはい発売近所！ いやー、楽しみですね。特に主人公の半スポンとか…。まるんとか…。

オープンテラス 陸奥前から気づいてたんだと、PSのK.O.F.95での庵原さんのかけ声。あれって「ホモった」って聞こえませんか？
ねえ ●PN 羅革次菜（富山県）／こりや本来、空耳コーナー。ネタだが、まあここに送られてきたんで仕方ない。実は移植時のちょっとしたミスで、八神は誰かとホモってしまっただけ！ それを正直に告白する彼に拍手してやろうじゃないか。（編）

各コーナーに賞品進呈制度導入！
“賞品稼ぎ”もかなり大歓迎！！

・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレター

には賞品を進呈。

△モノクロイラスト▽

・サイズはハカキ大。比率が

同じなら拡大も可。裏面には

必ず住所 氏名（本名も）を記入すること。夏季作二賞品

記入すること。優秀作に賞品進呈。

4コマまんが

縦50mm×横45mmの比率

で拡大も可。タイトルも忘れ

ず。優秀作に賞品を進呈。

ハネオジオ特選同人誌コー

ナ
↓
V

- ・掲載希望の同人誌とタイト

ル、サイズ、印刷方法、へー

金額及び支払い方法、

サークル名 緊急連絡用電話

番号（掲載しません）を記入
して送ってね。希望号は明後

して返つて来、希望を棄て其隙

もあやに言へてゐるのし

・ネオジオへの移植希望ソフ

トを募集。

^文通&募集コーナーv

- ・文通やサークルメンバーな

どの募集告知を掲載いたします

らは絶対にやめてネ。

△売買&交換コーナー▽

・売りたい物、買いたい物、

交換希望の物を募集。ただし

売買に編集部はノータッチ。

ハキヤニアタニシキヤニ

・好きなオーストラリア人を男
女3名ずつ選び、順位とロメ

五、各子で送る 厚作と三子

PSのKOF95での庵の

八神は誰かとホモってしまったのだ。

●ライバルチーム中心のKOF'95本。ギースとビリーの話が超イカス!!/B5/オフ/24P/300円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒237 神奈川県横浜須賀市船越町7-16 三縄方 NGF (発行:灰坂姫)

●ガル×ナコの本! 黒ガル×紫ナコの話もあり。ラブ
な2人が超カワイイ!! /A5/オフ/52P/500円無記名
小為替+240円切手+宛名シール/〒901-03 沖縄県糸
満市潮平573-4 あけぼのマンション306号 石丸乃り子

A collage of manga panels from 'The World of Naru'. The top panel shows a character with long dark hair and a headband looking up at a character with spiky hair. The middle-left panel shows a character with a headband looking surprised. The middle-right panel shows a character with spiky hair looking down. The bottom-left panel shows a character with a headband looking surprised. The bottom-right panel shows a character with long dark hair looking surprised.

●ガル×ナコの本! 黒ガル×紫ナコの話もあり。ラブ
な2人が超カワイイ!! /A5/オフ/52P/500円無記名
小為替+240円切手+宛名シール/〒901-03 沖縄県糸
満市潮平573-4 あけぼのマンション306号 石丸乃り子

求人倍増!就職抜群!生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目!

コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



↑PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



↑GATEWAY2000での実習。↓PC9821での実習。



9年4月生 願書受付中



◆来て見ておどろいてほしい!!
最新マシンと環境。就職実績。授業
内容と修得技術。そして適正学費!!



現場でやっていることを授業で学ぶ!

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、CG科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしい。いまはチームを組んでシューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢になって作品に取り組んでいます。この作品は、ほくの最近作。ホントはメカものが得意なんです(コンピューターゲーム科2年・神田毅)

体験入学実施中!!

10月12日(土) 11月9日(土)

12月14日(土) 1月18日(土)

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人/日本漫画家協会賛助会員・社団法人/日本映画テレビ技術協会々員・財団法人/日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

天晴

サバイバルゲーム用に電動M-16バトナムバージョンを
買うかと画策中の殿様がお
送りする、前号からタイトル
まわりの変わった『天晴』。
じゃ、行ってしましょか!!



草薙京

●PN/落ひこ(兵庫県)
手早く今月も、早々にノルマを消化
相変わらず多いやね、こうなったら東京
サマワイドでもやっか、そんな時はあの
人に審査員を!!

ゲニッツ&草薙京&神楽ちづる



●PN/ゲニッツ=中村葉弥&京=プリン&ちづる=みなつ(埼玉県)
ジャン! ボスカリ! 番乗りナリ。しかも2人。
ゲーム大会で野中さんにカウんでた酔っぱらい(修羅騎士)
にもよろしく。なんちて。

レオナ



●PN/みいす(広島県)
オロチの力でスイカを飛ばすレオナちゃんじゃ。
例のイラストと同じであるが、本人も指摘の通
り、向きが逆じゃ(笑)。残念。



リムルル

★PN/愛知幸湖(京都府)
★夜の林といった環境で待てる人つてロケに難るの好きそ、ワシなん
か夜の林いったら遠攻で逃げなで、凄腕。



アンディボガード

●PN/八幡由美(千葉県)
写真のアンディしが、本人は手巾一拭きするジョー使いた
そうし、さすがにジョーはできなかった、ワシはつたことあげ
と。



テリーボガード

●PN/タイチ(宮城県)
やっばりオオオオといふは本はテリと賞じやな。あまほ接機
ねーけ。96や酔まっちゃって悪い、いえる!! ても使っけ。

「天晴」までヨロビク♡

うむ、もうちょっと細かく書
いて欲しいが、まあ、本
人も指摘の通り、天晴初の
影二コスプレ写真ついで
で「ワシの勘違いかもしれ
ない」が、今更、今更。
今後影二にたのびてみ
ていただきたいものじゃ。
てなわけで、相変わらず天
晴スポーツへのおハガキ募
集。衣装の製作費用や製作期
間の分かるメモを同封のうえ

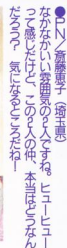
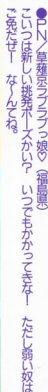


イ人はつかりじゃ。感動。
では早速、長野N/でん
Pさんの衣装を紹介じゃ。お
題はJK大喜びの初月影二。
衣装の内訳はついで...。
含費用...7千円くらい。製
作期間...一週間、とのこと。
背中の炎マークと手巾に苦
勞したとのコメントつきじゃ。



今月の天晴スポーツ

アツサリ終わると思いきや、
どこにか4回目をひかえるこ
とができた「天晴スポーツ」。
こんなコーナーにも投稿し
てくれるなんて、NF読者はイ



●PN/RURU (福岡県)

これでどうかしら！ って強いお姉さまでしゅ。なかなか勝てないけど、負けても彼女の踊りが見れるからいいかな？



●PN／舞ダーリン(広島県)
魅せられてしまっつ…。その乳に!! ああ胸に止まった
蝶になりたいでしゅ(笑)。ああ、うちやましい。



●PN/細川文造（大阪府）

髪を下ろした俺様もなかなかだろ？ おおっとこんなに
きれいな髪を見たら、また俺様のファンが増えちゃう
ぜ！



●D／＼京都夢（神奈川県）
あはれびすう♡ こっかんじー あひがとつ、ちんちんど頂きます。



●PN/ケイタ（兵庫県）
今年もヒリーに出てほしかったなあ。ハワード・コネクションチームとかね。来年に期待して待つしかできないのよねえ。



●PN／都月きりん（秋田県）
さわやかに「おしおき」してくれそうだな♡ やつぱり2歳のこいお娘さんはよかですねえ。うふふ。

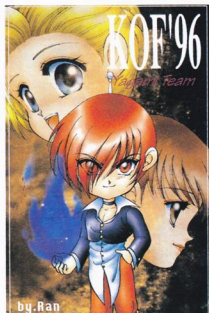


●PN／天崎出雲（北海道）
すげーかわいいっすね、このクラーク♡ もしかして、クラサン取るにミニチュアになっちゃって体質とか？ なんてね（笑）

今月の誘惑賞



●PN/はるCHAN (岡山県)
月を眺めながら1人、杯をかたむける灯十郎。うーん
やっぱり秋はお月見ですね。風流じゃのう。



●PN/百式らん (東京都)
カワイバ神神チームだ♡ お色気ムンムン
アンダルトチームって感じだからこういう
のも新鮮だね！



●PN/針田待子 (大阪府)
どうしたの？ 僕、道に迷っちゃったの
かな？ でもあんまりボーっとして歩て
ると色ないは姉さんにさらわれちゃうゾ！



●PN/MIZUKI (兵庫県)
ちょっとだけよ♡ あんたも好きねえ。は
い好きです！ なんつたらアンディに怒
られちゃうね。きつと。



●PN/最夕美 (北海道)
うわしの暮ら様♡ どのてあなはそんな美しいア
ヤコビ田の主人をいれなれないが基本かしら♡



●PN/真神新名 (宮城県)
さすがハイデルンの愛弟子！ 強さはハン
パじゃないな、レオナちゃん！ しかも可
愛いなんて、なんて罪人なんだ、君は！！



●PN/わたり目ウ (山口県)
やったー♡ 今度は兄さんがメインだ！
でも弟君は不満みたいねえ。「するいよ兄
さん！ 僕だって自立したいよ〜」ってか？



●PN/荒井チェリー (福島県)
えっ！ ルーミどうしたの？ なににこっ
ちにおいでって？ わかったよ… 今行くか
ら待ってね♡



●PN/倉倉行失 (福岡県)
チョイがブルーでチャンガイエロー。お！ び
つたりじゃないか！ カラーならではだね、こ
ういうのって。



●PN/マリー-使い (茨城県)
なんか秋ですね。マリーの想像がしつとりして
いいはなあ♡ うーん、大人の女ってカンジでし
ゅね！ ふう…



●PN/真山巧 (岡山県)
茶パツのサスケちゃんだ！ グレ忍ですか…
まあ彼の場合、抜け忍になっちゃったわけで
から、初めからグレてるような…



●PN/斎藤かなん♡ (鹿児島県)
まっ、まいりました！ キング様っ！ はい
おっしゃる通りあしが聞けないんでしゅ…



GHOST PILOTS

© SNK 1991

TM

オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット

攻略2回目は地上面の 攻撃パターンとボス攻略だ!!

攻略/Dr.ちら

SNK/シューティング/55M
カセット版: 1991年7月1日発売
19,800円
CD版: 1995年3月17日発売
5,800円

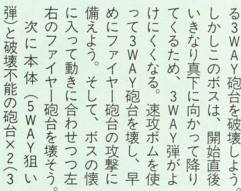
今回のオールドゲーム攻略は前号に引き続き、激ムズシューティング『ゴーストパイロット』の地上面を攻略していこう。ここまでかなり難しかったが、ここからさらにムズイぞ!!



敵の弾に対してここがボスの死角



弾の隙間、弾の隙間



敵の弾を良く見て避ける

速攻で壊せ

最初は真ん中の固定方向3WAY砲台2門と、ファイヤー砲台が真下に向かって攻撃してくる。倒し方だが、まず画面中央よりやや左右の死角に自機合わせつつ、上から飛んでくるミサイルをやり過こす。そうして地道にそれぞれのバ

ーツを破壊していくと、本体から3~5WAYで攻撃してくるようになる。この攻撃は自機を狙ってくるので、充分本気に撃ち込みながらよけることができるので、それほど問題なく倒すことができる。う。

ボス ロドリゲス



敵の飛行機が殺戮する

弾を撃たれても平気なところに向き合うのも重要。まあ、できるだけ倒した方がいいと思うが、ショットレベが弱かったり、弾の横幅がせま〜、自機の移動スピードの関係上倒せない敵も出てくるが、それは仕方ない。



ショットの幅が狭い

地上面 ステージ1

地上面攻撃パターン



このホーミングミサイルは壊すまで飛んでるぞ〜



こいつには要注意

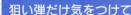
地上面 ステージ2

前半は列車地帯がメイン。といってもレールの上に止まっている列車は攻撃しこな

いで安心。この場所では出現してくるザコ敵は画面下まで降りてくる戦闘機と、たまに自機に向かつて斜め45度の角度で反転してくる戦闘機の2種類があり、反転してくる戦闘機はたまに弾を撃ってくる時もあるので注意しよう。

後半は機がたくさん出現するステージ。この場所では所々にトラックがあり、ホーミングミサイル×4発撃ってくる。それと同時に飛行機と戦車が出てくる。この時、ホーミングミサイルが撃ちもらしてしまい、手に負えないと思ったらボムを使って立て直そう。ここでボムをけるとよけ場所がなくなってしまうので、ボムを使う覚悟でこの場所はプレイした方がいい。

WAW狙い弾で攻撃してくるが、弾をよく見て落ちる音がよければ大丈夫。



ボス
ドナ
M
k
I
II



隙間に入ろうとするの



この鉄球がごつ〜んとくるの

よゆ〜で処理できるぞ（ちょ

面のボスと同じ要領だ

もう我慢できない。ポンばあ

ボス
ジャバル

北

3WAY弾はできる

●9月号のプレゼントの当選者：中村英明・静岡県／渡辺政夫・埼玉県以上の皆さん（敬称略）が当選者です。おめでとうございます。



新章 天草降臨

TM

豪華絢爛！ キャラ総数
17名のこの迫力!!
待望のサムライシリーズ
第4弾がついに登場だ！

©SNK 1996

SNK	格闘アクション	容量未定
MVS	発売日未定 価格未定	12月発売予定 価格未定
	カセット	CD
	1997年1月発売予定 価格未定	

STORY

1788年・初頭。世界中に起こった災厄は「彼」が1人の剣士に倒されることによって平穏を取り戻そうとしていた。しかし、冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は今もなお、人々を苦しめている。

そして、天明8年、秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺はその様相を一変させた。そしてその中心であった島原城は、日に日に姿を変えて、小浜・九千都・深江などの近隣の村や集落を呑み込み、拡大していった。

その邪悪な外観と怨霊の呪詛に呼応するかのような「彼」の福音が聞こえてくるという噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を「天草城」と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。

その魔城の主こそは、かつて幕府軍によってこの世を追われ、恨みと征服欲により150年の時を経て魔界から蘇った。

「彼」、「天草四郎時貞」であった。その目的は全世界を征服し、この世に理想郷を創ることであった。

天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にいらが自ら我を持つ「壬無月斬紅郎」の「魂」を現世に召還した。

しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持って復活した「斬紅郎」を抑えることのできない「彼」は、「斬紅郎」を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておくことしかできなかった。

天草四郎時貞は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの持つ「力」を再び取り戻すために、「魔城」を用いて人々から魂を吸い取っていった。その「魔城」からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がろうとしていた。

そして再び、世界は混沌の時代へ向かうとしていた。

全国のサムスピファンのみなさん、お待たせしました！ 人気サムライシリーズ4作目がついに我らの目の前にっ！ 待ってたぜ〜！ 注目すべきは、前作からの12名+旧サムライシリーズからの3名+新キャラ2名の、総勢17名という豪華な顔ぶれ！

今回は全体のストーリーはもちろん、各キャラのサイドストーリーもばっちりお届けしちゃうぞ!!

「前作と同様、上級者向けの剣聖、中級者向けの剣客、初心者向けの剣客」



最高レベルは剣聖だ。カッコいいじゃん

今日も修行、明日は剣客さん



レベル選択

基本的には、前作のシステムと同じだが、そこはもう新創作！ さらに改良され、進化したシステムがキミを待っていること必至！ たた、今回は詳しい情報はまだないので、本当に軽く触れるだけに、許してね。

剣質選択

これも前作同様、「修羅」「羅刹」の2タイプの剣質からどちらかを選択する。カラーなどのグラフィック面での違いはもうろん、使えない。

「怒り爆発」モード

詳しいことはまだ分からないが、どうやらサムライシリーズでお馴染みの「怒りゲージ」に、さらに追加されたモードらしい。

あの「怒りゲージ」のパワーアップ版なのか？ どちらにしても、これによって一層緊迫した勝負になることは間違いないらしいぞ。

その他、サムライ名物「武器飛ばし技」の入力操作が簡単になっている！ などという気になる情報も入ってきているが、詳しくは来月まで待ってくれ〜 (泣) !

システムなんぞをかる〜く〜

* 画面は開発中のものです

総勢17名の サムライたちと 彼らの目的を 一挙大公開!

理想郷創造を目論み、世界に災厄をもたらす「天草四郎時貞」を倒すため、サムライたちが再び立ち上がる…
新キヤラ2名と、旧作キヤ

ラ3名を加えた総勢17名、そしてそれぞれの闘いの目的を今ここに公開!
お馴染みの仲良し姉妹、ナコ&リムに加え、なんと新キ

新キヤラ2人は忍者兄弟!

風間蒼月

「拔け忍」の弟を追う兄



「拔け忍」となった弟を追わなければいけない立場から「追い忍」となり、弟を追っていくうちに「魔城」へと迫り着く



兄弟対決じゃい〜!!



ドーナツ効果いくわまん♡ 気になる輪っかだ



妹の体の異変は「魔城」が原因と知り、掟を破って「拔け忍」となり、「魔城」へと向かう。



燃えとる燃えとる…。名前からしてやはり炎の男?

ヤラも兄弟! 兄弟マニアにはたまりませんなあ。



祝復活! あいつらが帰ってきた!!

タムタム

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「仮面」をつけ、日本に向かう。

今度の俺はサルじゃねえ!

トランスジャンプはだ、第...



これはバグナデオウカ?

女王、再び日本上陸!

シャルロット

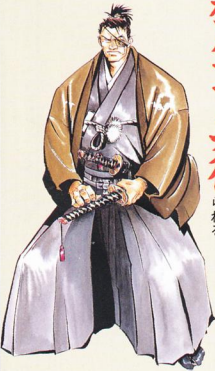
祖国の異変を感じ取り、原因究明のため、再び日本へと向かう。



柳生新陰流にかなうかな?

柳生十兵衛

国内各地の異変の原因が、「魔城」であることを知った幕府から、調査・討伐を命ぜられる。



これか柳生新陰流じゃい!! うりや!

前作に引き続き登場の12名のサムライたち



今度こそ決着をつけてやるぜ！
は おう まる

霸王丸

残像つき。これまた派手な技だ。



い、くよ、ママハハ！
ナコルル

「魔」



相変わらず正義の使者！
ガルフォード



服部半蔵

はっ

とり

はん

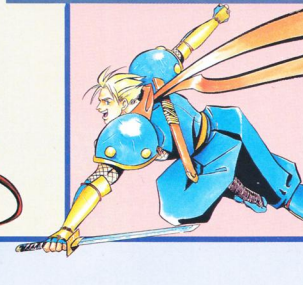
そう

国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で、「魔城」破壊を命ぜられる。



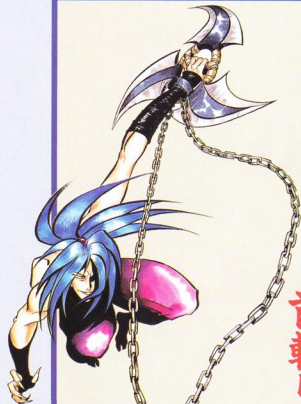
鬼だど？ 本
せんりようきょうしろう
千両狂死郎

せんりょうきょうし



リムルル





俺を死なせてくれ…
首斬り破沙羅

破沙羅自身が「死ぬ」ために殺さなければならぬのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」であることに気づき、「天草」の氣を追って「島原」へ向かう。



花札好きは相変わらずのようだ。五光新市は健在かな？



霸王丸：殺す！
牙神幻十郎

「氣に入らない奴」を斬りながら、霸王丸を「殺す」ためにだけに追い続けるうち、島原に辿り着く。

主殿の幸せは私の幸せ
橘 右京

小田桐圭と、その婚約者が幸せに暮らせるよう、その2人に危害が及ばぬうちに排除するため「島原」へと向う。



まさに天照封魔傑！ やはり宝玉は使うみたいだね

もう1人の自分を追って…
天草四郎時貞

鬼塚が壊れていることを不審に思い、「斬紅郎」を探そうと、「魔城」から流れ出る「邪氣」の中に「斬紅郎」の「氣」を感じ取り、「島原」に向かう。

「斬紅郎」が島原にいる…！
花誦院骸羅



「鬼」の氣を感じて島原へ！
緋雨閑丸

「天草」が復活し、出現した「魔城」から流れ出る「邪氣」のなかに「鬼」の「氣」を微かに感じ、確かめるために「島原」へ向かう。



もう1人の自分自身「闇側」の魂を探して倒し、再びひとことなるために「魔城」へと向かう。

その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画/坂本かずみ

©SNK 1995/1996



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ムービングペット



『KOF'96』人気の4キャラのマスコット人形。各キャラ吸盤タイプとキーホルダータイプがあり、8体1セット。

価格: 2,060円
送料: D (送料一覧表参照)
商品番号: MP-KOF-01

サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ
(594mm×420mm)。
5種類1セット。



価格: 3,090円 送料: E (送料一覧表参照) 商品番号: TP-SAM-01

フィギュア

クレーンゲームのフィギュア

価格: 2,060円
送料: D (送料一覧表参照)



●龍虎の拳 外伝(10体1組) 商品番号:F-RYU-01 ●サムライシリーズ(10体1組) 商品番号:F-SAM-02

テレホンカード



●ナコルル・リムルル
商品番号:T-NR-02

NFオリジナルテレカ。 各限定300枚!

価格: 1,236円
送料: A (送料一覧表参照)



●舞・ユリア・アテナ 商品番号:T-YMA-04

ポストカード

6枚セット



価格: 309円
送料: C (送料一覧表参照)
商品番号: PS-01

ネオジオフリークサービス部提供

NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売 コーナー

草薙京ジグソーパズル

300ピース
(サイズ:
38cm×26cm)。



価格: 1,545円
送料: D
(送料一覧表参照)
商品番号:
P-KYO-01

Tシャツ

イラストは森気楼。
M、Lから希望サイズを必ず明記



価格: 2,884円
送料: B (送料一覧表参照)
商品番号: S-YMA-01

ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm



●覇王丸(2枚1組)
商品番号: ST-HAO-03

価格: 1,030円
送料: C (送料一覧表参照)

通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。
- ※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などのご注文は受け付けておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ご注文日から商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- 在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫の確認をされていた方がよいと思われる商品です。
- お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換いたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便(包の「料金書控え」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続は、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
- 金額はくれぐれもお間違いないようをお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314 ネオジオフリークサービス部

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円	D=2個まで500円、 3個以上800円
B=いくつでも500円	E=1個1,000円
C=1個100円、 2個以上200円	

※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで計算です。

申込方法

- ①現金書留をご利用になる場合
 - ◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
 - ◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
 - 【同封する紙に記入するもの】
 - ①郵便番号 & 住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号
 - ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
 - 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
株式会社 分室 ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
 - ※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
- ②郵便振替をご利用になる場合
 - ◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
 - ◆1枚目に各欄に、記入例を参考にして、口座番号・商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所・氏名・電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2か所ずつ記入します。
 - ◆口座番号は「00160-5-105479」です。
 - ◆2枚目は複写になっていますので、通欄のみ記入してください。
 - ◆2枚目の通欄欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
 - ◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
 - ◆通常手数料は60円程度です。

郵便振替用紙の記入例

1枚目

口座番号を記入します

加入者名を記入する欄です

あなたの住所・氏名と電話番号を記入します

希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

左と同じ内容を記入します

2枚目

通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここに記入しません

ハード

●NEO・GEO CD

価格:33,784円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:H-NC-02



●NEO・GEO CD

価格:43,775円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:H-NCZ-03



周辺機器

●ネオジオCD 専用コントローラー

※ハード3機種とも使用可能

価格:1,854円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNT-02

ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD コントローラープロ

※ハード3機種とも使用可能

価格:4,017円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNT-03

ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター

※ハード3機種とも使用可能

価格:2,678円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNV-01

ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル

※ハード3機種とも使用可能

価格:2,266円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CAB-01

21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承ください。

●ネオジオCD ステレオAVコード

※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能

価格:1,236円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-SAV-01

音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード

※ハード3機種とも使用可能

価格:1,236円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-MAV-02

音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター

※ネオジオCDのみ使用可能

価格:3,605円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-ADP-02

ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター

※ネオジオCDZのみ使用可能

価格:3,605円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-ADP-03

ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

ソフト予約受付中!



●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)

発売日:10月25日

価格:7,519円

送料:E(送料一覧表参照)

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD)



ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。

商品の発送には発売日より2〜3日かかります。発売日直前には申し込まれた方は、さらに発送が遅れる場合がございますのでご了承くださいませ。

NEO・GEO FREAK

12月号予告

次号は11月8日発売
定価580円(本体563円)

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96 ■連続技特集

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ■バトルシステム

超鉄ブリキンガー ■ステージ攻略第4弾

サムライスピリッツ天草降臨

NEO・GEO FREAK 11月号
第2巻第11号 通巻第18号
1996年11月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価580円(本体563円)

発行所 ●株式会社 基文社
〒170 東京都豊島区東池田3-7-9
出版営業TEL 03-5892-2051
広告営業TEL 03-5892-2052
編集部 ●株式会社 基文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
TEL 03-5335-6314
印刷 ●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永
●編集人/編集長・勝保薫
●副編集長/片桐誠、伊丹恭
●編集スタッフ/新井正信、稲葉祥子、蒲地
美樹、林田直恵、平田政憲、吉田定広、片
山千恵子
●攻略スタッフ/ジエイケイ、モリスケ、修
羅騎士、鷹、嵐のFLN、蒼炎騎士ゆう一、
Dr.、ちんら、DSP-たろりん、奥女中秀雄、
リトマス兄、T-DEN、ISHTAR、
H.K.、G-ARM、ウェッピン=イレース、
無双拳士ま、MASA藤原
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS
(山田幸策・山口勉・佐田和昭)、横津修一、
村木哲雄、松永一美、波川賢司、早川知代
子、APO DESIGN(北田靖美・平井勉)、
小野貴由美
●サービス部/森さくら
●広告営業部/砂山琢磨、印牧利昭、小林邦
枝、内野与幸、藤田紀子、占部啓介、小林
幹尚、梶歌也、岡田喜典、奥田雅弘、作花
竜男、中川真理子

協賛/株式会社エヌ・エヌ・エイ

走召! 編集後記

●今月はかな～り楽な進捗で余裕たっぷり。でも来月はまたKOF'96のムックがあって、地獄の再現? 片桐くん、お疲れさま。仕事やめれば、また髪が生えてくるよ、さっさと♡(勝保)

●この編集部に入って1年半。長いようで短い時間でしたが、この頃、この編集部を去ることになりました。まあ自分がいなくても、この本は大丈夫でしょう。あとは宜しく。(片桐)

●明大前帯通と飲みに行った。といっても俺はもはや常連と呼べるほどかよってないんだけどネ。しかも年下ばっかで話題についてゆけぬ。借金君、朝までつきあわせてゴメン。(伊丹)

●この間カードを買いにいったらなんと爆袋を発見、あまり深く考えずにとりあえず購入。指輪物語のカード入ってなくてびっくり。伊丹さん、ニセNBAカードいりませんか?(新井)

●今月は来弾!! こんなには仕事が楽だったのは久しぶり♡ 気候も過ごしやすいようになってきたし、イタリヤ料理もいけど、これからは赤らようちゃんかしら? ぬえ、なみつきん? (稲葉)

●ついに念願のニューマシを買った。軽くて小さくてナイスなやつ。ノートさ。誰か前のパソコン買い取らせん? あの日何物持ちしてくれたらさん、さんさゆーでした。(蒲地)

●利用駅が同じ所に友達がついて越してきた。趣味が同じ人なので、超ラッキーって感じ(笑)。

これで育成ゲームが盛り放題!! って、やる時間あるのかしら? すべては自分次第…。(林)

●某ポリゴン格ゲーを少しやったが、相撲のプロボーションの悪さに絶句。やはりパンクデモンか。ネオジオでは、風雲に少し期待している。面白いといいな。(ジエイケイ)

●先月は後記が書けなかった。こえっ。格ゲーで書いたがポケモン買った。楽しい。既にクリアしたので愛するカビゴンを育成中。マジハマるんでGB持っている人は買おうし!(モリスケ)

●昔、自分が書いた攻略文を久々に見たんですが、「終わってる!」と思った。これからは下手なりに頑張りたいと思ってますで、ごーか見捨てないで下さい…。(修羅騎士 鷹)

●最近までもシューティング少ない。格ゲー下手な僕には苦しい時期。ちら師匠と2人でSHT講座でもやりたいなあ。うひ。ファンレターくれた人ありがとう。(DSP-たろりん)

●俺っちもNFイベントに行きました。そのとき話した秘書さん達は岡山からの参加。毎月のしみに聞き、改めてより良い攻略を書くことと決意。動みになりますサンクスっ。(ゆう一)

●実はブリキンガーはとっても面白いのではないかと思いついて今日この頃。相変わらずトーヨーコでゲレックやっています。実はトーヨーコ砲台ちゃっかり復活しました。(Dr.、ちんら)

●引越してこないでください…。大変なんです。片付けが終わらないと、遊びに行かないのがつらいです。はやく某ポリゴンを無償に会いに行きたいのに…。(田原)

●今月は某コーナーのお陰で某高校生の魅力についてひたすら考えるハメに。その際誰に聞けるでもない謎の微笑を浮かべていたという林娘の証言にちよっぽりアンニュイ。(森)

◆巻頭特集

ネオジオ・ キャラクターグッズ

◆オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット

◆もう一度愛して♡

得点王

◆声優連載コラム

生駒治美～碧い砂時計

コング桑田～人生、あーこりゃこりゃ

安井邦彦～遊びは終わりがだ!!

桜井智～T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)

カード／5名



餓狼伝説 3
(SNK)

パルスター
音楽CD／5名
(エイコム)



マジカルドロップ
バンドナ/5名
(データーリスト)

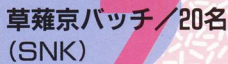
応募の決まり
 歳じ込み八ガキには希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
 締切りは11月9日必着。
 発表は1月号（12月9日発売）誌上。



安井邦彦サイン入り
八神庵テレフォンカード／3名
(SNK)

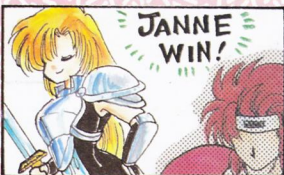


草薙京バッチ／20名
(SNK)

[illegible]

わくわく7
音楽CD／3名
(ポニーキャニオン／
サイトロン&アート)

作。城弥广已





株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル

ザウルス・テレフォンサービス
03-3222-1734

Fax. 03-3222-1728



ネオ・ジオCD版「超鉄ブリキンガー」

定価 6,800円

好評発売中!!

ザウルス・ホームページ <http://www.saurus.co.jp/>

燃えてるかい？



The Future is Now
SNK



ネオジオCD専用ソフト10月25日発売予定/価格8,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット好評発売中/価格32,000円(税別)

THE KING OF Fighters '96



アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場！

◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(338)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

※NEO GEOはSNKの商標です

